

DOSYA GTA'DAN CoD'A BÜYÜK SERİLERİN İZİNİ SÜRDÜK!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungazer

Ekim 2016 - 114 • 120 (KDV Dahil) • Sayı: 102 • ISSN: 1307-8933

CPU DOSYASI
İşlemci seçerken
nelere dikkat
etmeli?

YENİ DOSYA

**BELEŞ
CEVHERLER**
Para harcamadan da güzel
oyunlar oynayabilirsiniz!

OYNADIK

PARAGON
Epic Games'de MOBA
arenasına çıkıyor

TOM CLANCY'S

THE DIVISION

YENİ VE BÜYÜK BİR OYUN SALGININA HAZIR MIYIZ?

KUBİS FİYAT: 15 TL (KDV DAHİL)



0 4

9 771307 893015





SYF. 64

İÇİNDEKİLER



64 HITMAN

Berber: Nasıl olsun?
47: Şu susturucuyu gördün mü?
Berber: Tamamdır anladım.



30 ÖN İNCELEME PARAGON

Ay sonu geldi... Para? Gönü...

SELAM OGZ!

- 6 Topluluk
- 12 Hayalet Gemi
- 13 Gaz ve Taz Bulutu
- 14 Tek Parça
- 15 Bi' Çay İçelim

PORTAL

- 16 Kingdom Come: Deliverance
- 18 Bu Ay Ne Oldu?
- 20 Olay Mahalli
- 24 Oyun Kahramanları
- 26 Biz Bunları İstiyoruz
- 30 Oynadık: Paragon

DOSYA

- 44 Dosya:
Nereye Gidiyorlar?

İNCELEMELER

- 42 Giriş
- 44 Tom Clancy's The Division
- 50 Grim Dawn
- 52 Dosya: Beleş Cevherler
- 58 BiazBlue: Chronophantasma
- Extend
- 59 Zheros
- 60 The Westpoint Independent
- 62 Alekhine's Gun
- 63 WWE 2K16
- 64 Hitman - Ep.1
- 68 Need for Speed
- 69 Tron Run/r
- 70 Into the Stars
- 71 Nuclear Throne
- 72 Squad

90 ALT ÇİZGİ ROMAN KOLEKSİYONCULUĞU

Kata koleksiyonları için iyi bir koleksiyoncu olmak.
Ama belki de... yardımımız dokunul.



- 73 TWD: Michonne - Ep.1
- 74 Geç: Kalan Nayan
- 75 Master of Orion
- 76 Cities Skylines: Snowfall
- 78 Heavy Rain
- 79 Modlar
- 80 Tekmili Birden

ALT

- 82 Zoom:
- Captain America: Civil War
- 84 Gündem: Ghostbusters
- 86 Delay: Rocky
- 88 Retrospektif:
- Edgar Allan Poe
- 90 Dosya:
- Çizgi Roman Koleksiyonu

MEDDYA

- 96 Blu Ray: The Room
- 100 TV: Vinyl
- 103 Müzik: Iggy Pop
- 104 Anime:
- Snow White with the Red Hair

DATA

- 106 Güncel: Samsung Gear VR
- 111 Dijital Özgürlük
- 112 Dosya: İşlemciler
- 116 Yap-Baz

PIKSEL

- 118 Versus
- 120 Dündem
- 122 Dosya: Anime & Manga Oyunları

KAPAK



44 TOM CLANCY'S THE DIVISION

Devasa online nişancı aksiyonunu, sadece aksiyonlu değil, gerçeküstü bir göze kalitesiyle süsleyen oyun The Division

122 PİKSEL ANİME & MANGA OYUNLARI

Film oyunları malum... Peki 2 boyutlu dostlarımızın oyunları?



52 MİNİ DOSYA BELEŞ CEVHERLER

En iyi E3'de yavaş yavaş ortaya çıkan, belki de en iyi oyun serileri arasında m...



44 SERİLERİN KADERLERİ

Beşinci günün jafasında doğuya bakın. Yine aynı serileri göreceksiniz.



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

OYNADIKÇA GÜÇLENİYORUZ

Neden oyun oynarız? Bu soru ve yanıtı ezbette video oyunları sınırladınlayacak kadar eski ve kapsamlı bir hikâyeye sahip. Ama sorun değil, ben konuya o kadar derinlemesine girmeyi düşünmüyorum. İçgüdülerden ziyade teknolojinin yönettiği oyunlardan bahsedeceğim. Bahsetmek derken, şahane cevaplar bulmuşum gibi anlaşılmaması, soru yukarıdaki halıyla kopkoyu bir tonda kalfamda dönmeye devam ediyor: Neden oyun oynuyorum?

Geçen ay, hiçbir şeyin güzel olmadığı, kötü haberlerden kafayı kaldıramadığımız günlerde her zamankinden çok daha fazla oyun oynadığımı fark ettim. Ne bir arkadaşla derleşmek, ne haberleri izlemek, ne yeni Daredevil sezonu, ne spor salonu... Hiçbirini istemedim. Günlük hayatımdan kaçabildiğim her an geçtim bilgisayarı başına, ya yaratık kestim, ya Roma'yı büyüttüm, ya da dağ bayır doluşa asla harcamayacağım kadar kaynak topladım.

Onlarca için yığıldığı zamanlarda nereden başlayacağımı bir türlü bulamayıp "hadi o zaman önce biraz oyun oynayayım!" demekten farklı bir durum bu. Bir şeyleri ertelemek ya da düşünmek istemediklerimin üstünü örtmek için oynamıyorsun çünkü. Tam tersine, en çok istediğin şey düşünmek, gözüm bulmak, yüzleşmek ve mümkünse kurtulmak... Fakat gerçek hayatta sahip olduğun güç bunların hiçbirine yetmiyor. Ne parkta ölen gençcik insanları kurtarabiliyorsun, ne buna bile bomboş bakabilen ruhsuz gözleri.

Bir sürü yanlış içinde, hiçbir şey yapmadan yaşama hissi yeni değil ama bundan kurtulmak için de oyun oynanabildiğini, oyunda iyi bir şeyler yapmanın tedavi edici etkisini işte bu ay keşfettim. Kargın ve çaresiz hissettiğiniz zamanlar için aynısını size de öneririm.

Nisan daha güzel olsun! Hoş geldiniz.



forum, email, twitter,
facebook, youtube

Selam!

ÖGZ

MORAL SEVİYENİZİN DÜŞMESİNİ İSTEMİYORSANIZ
BELKİ DE BU AY SELAM ÖGZ'Yİ OKUMAMALISINIZ...



Sayfaların üzerindeki kelimeler, kelimeleri birleşip cümle haline gelebilmesi, odado yonkılanan müzik, artık yemeklerini sakok hayvonlarına verener, DS ve PSP'de bile şahane oyunlar aymayobilmek, ama en çok do hâld yaşıyor olmak, içimi kororlulukla dolduruyor (evet, Undertale'i nihayet oynadım bu ay ve hayranlığımı tarif edemem).

Ömer Abdal



MİSAFİR EDITÖR:
NURETTİN TAN



İÇ DÜKMECELER, İSTEKLER VE ALAKASIZLIK

» 2015'te çok güzel sayılarınız olmuş, maddi durumumuzu el vermediği için bayağı kaçırdım :). Neyse, Ömer ve Nurettin abi selamlar, nasılsınız? Sizi 2012 Ekim'den beri takip ediyorum (bazı eksik sayılar var dediğim gibi) ve baktım da bayağı bir para harcamışım. Şu an harcadığım paralarla (Nintendo Türkiye'den gittiği zamanlarda 200 TL idi) bir 3DS'im alabilirdim. Ama neyse sakınım :D

1. Şimdi bu size ilk yazışım. Birkaç öneri istiyorum. İlk olarak dediğim gibi maddi durumumu iyi olan birisi değilim, o yüzden 3DS değil de DS alacağım, o yüzden ne önerirsiniz? (Pokemon dışında lütfen :). Elimde PSP var. Free Roam en sevdiğim şey. O konuda hangi oyunun önerirsiniz? (Grand Theft Auto dışında). Bir de zorlamayacak (misal Toy Story 3, Burnout Legends gibi) bir PSP oyunu önerse.

2. Hah şimdi bir şey diyeceğim. Abi 12 lira ne?! :D Çok kötü olmuş ya :). Allah'tan anımsam sözünü var her ay oluyor.

3. Giray abime ne oldu ya, ara sıra yazar oldu. Yoksa Blizzard'la yolları ayırdı diye dısladınız mı? (:D)

4. Dergide en sinir olduğum şey Sanayi'nin kaldırılmasıydı. Serpil Abila dilediğimize, bir şeyler ekleyeceğimiz falan dedi! Ama meh. Ne oldu ona? Bir de şu retro kısmındaki Retro Ciciler'e ne oldu? Giray abi o kısımdan daha çok çıkıyor valia :D

5. Abi şu Alan Walker'in Fade şarkısı Female Vocal şeysi ile Faded olmuş. Geçen Trace Urban'da çıktı bayağı sevdim. Sence nasıl olmuş? Bir de Müzik kısmında elektronik müzik hiç yok.

Farkındayım pek senle ilgili olmadı bu mail. Nurettin abime de ilgili olmadı :D Rahatsızlık verdimse, sıkışsam özür dilerim. Umarım yayınlanırsın. Herkese



benden kahve. Hadi bye :)))

LABOR & BURNET

Hoş geldin Uğur, iyi diyelim iyi olalım işte ne olsun.. Maddi durum çok parlak değilse boş ver ya zaten 3DS'li. Aletin kendisi değil de oyunları çok pahalı bizim buralarda. Oyungezer'den devam et sen ^^
Ahoy Uğur! 3DS'e ağrım benizi seçtiysen teknik olarak seni Nintendo'dan daha çok eğlendirtiyordun! Bu da teoride Ömer i Luigi beni de Mario yapıyor. Sonuç olarak ben daha fazla saçmalamadan kaçıyorum. (-Nurettin)

1. DS alarak çok mantıklı bir iş yapmış olursun, hakikaten efsane oyunları var, yıllarca idare eder seni (beni

etti). Her şeyden önce ilk önerdiğim oyun kesinlikle The World Ends with You. Hikâyesi, atmosferi, müzikleri muhteşemdir ama onlardan da öte görüp görebileceğin en eğlenceli oyununş mekaniklerinden birine sahiptir (Cailing şarkısını yıllardır telefon melodim olarak kullanıyorum). Basit, çerezlik bir şey istersen de ilk atlamak gereken oyun Elite Beat Agents. PSP için ise tabii ki Persona 3 Portable kesin girişimden gereken ilk oyun. Açık dünya aksiyonu dersin Monster Hunter Freedom Unite, kafayı çok zorlamayacak bir şey dersin de Patapon derim.

Ben soruya farklı bir cevap vereceğim. Biraz araştırırsan ikinci el, temiz 3DS'ler bulabilirsin. Benimkinin 150

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da envinize amade. Gelin!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

[oyungezer.com.tr](https://www.youtube.com/oyungezer)
[facebook.com/oyungezer](https://www.facebook.com/oyungezer)
[twitter.com/oyungezer](https://www.twitter.com/oyungezer)
[youtube.com/oyungezer](https://www.youtube.com/oyungezer)
[instagram.com/oyungezer](https://www.instagram.com/oyungezer)

İraya almıştım. Sadece Pokemon için aldığımdan oyun kanusunda yardımcı olamıyorum. :(-N.)

2. 12 TL'ye çıkmak zorunu hale gelmişti maalesef. Gönül ister hakikaten bedavaya dağıtılmalı dergilyi de işte... Yapacak bir şey yok.

Maalesef her şey fiyatının arttığı canım ülkemizde biz zamları size yansıtmadan zorlukları uzun süre göğüslemeye çalışıyoruz. Ama belirli bir noktadan sonra fiyat artışı kaçınılmaz oluyor. Buna rağmen bizi desteklediğin için çok teşekkürler ^^ (-N.)

3. Asıl o bizi dışlıyor yahu ^.^ Kafasında karalamaya değer bir şeyler dolandığında yazıyor yolluyor sağol sana ama bu her ay olmuyor maalesef. Hiç yoktan iyidir, ne yapalım...

4. Sanay geri gelmeyecek, onu söyleyebilirim. Ama yine de Data'da ufak tefek değişikliklere gideceğiz. Neler olduğunu şu an söyleyemiyorum çünkü sır (aslında tam belli olmadığından söyleyemiyorum da çıkartma). Retro Ciller öyle arada bir bellirip kaybolan bir yer. Beklemediğin bir anda hortlayabilir yani. Her ay çok fazla yeni retro zamazingo çıkmadığından öyle orası.

5. Bizim Meddya bölümü yazarların zevkine göre şekilleniyor aslına bakarsan. Yani a ay aşmış bir elektronik müzik albümü çıkmış bile olsa yazarların hiçbirinin radarında değilse kayıyor gidiyor ki nedense elektronik müzikle ilgili fazla da kişi yok aramızda. Bir ben seviyorum ama ben de açık rastgele şarkılar dinliyorum, takip ettiğim bir grup ya da sanatçı yok. Ha, lafı açılmışken DJMax'lerin ve Superbeat Xonic'in soundtrack albümlerini öneririm şiddetle. Öteki dediğin Alan bilmem-

neden hiçbir şey anlamadım ama doğrusu.

Elektronik müzik benim çok tercih ettiğim bir dal değil. Dinlediğim birkaç bir şey var sadece (kulağıma hoş gelen her şeyi dinliyorum). Gıllı zulamda sakladığım şu şarkıları sana önerebilirim: Dance with Dead "Pitt", MDK "Drown", Archie "Main Street" ve David Guetta'nın hemen hemen her şarkısı ki onu zaten dinliyorsundur eminim. (-N.)

Bize ilgili olması gerekmiyor ya mektubunun, Barış Manço gibi insanlarıdır, bize her konuda ama her konuda yazabilirsiniz. Birazdan içeceğim kahveni senin şerefine içeceğim a zaman. Sevgiler. Hiç sıkıntı yok Uğur :) Bak aturduk, muhabbetimizi ettik, çayımızı içtik. Ne zaman istersen yazabilirsiniz. Doğrudan e-posta ya da Facebook'tan mesal de atabilirsiniz. Kendine iyi bak abicim :) (-N.)

THE WITCHER 3

» Hepinize merhaba! Selam Ömer Abi, sana anlatacağım bir sürü şey var :))

Öncelikle 100. sayınızı çok iyi buldum. The "kek" is a ile falan ciddi çok iyiydi. Serpil abladan fırça yediğin maille de çok güldüm ama dimdik kalmama da hayran kaldım. Bağlıktan da anlaşılacağı kadarıyla The Witcher 3 hastasıyım. Daha henüz tam bitiremedim ama oyuna ciddi bağlandım. Odamın her yerinde The Witcher posterleri var, a derece. Sanırım seneye veya 2018'de filmi



Videolarda Bu Ay



çıkacakmış, öyle duydum. Ve bu doğru ise sana bir soru soracağım; film nasıl olacak sence? Bu arada oyunun sonlandırıyor, yani istediğin kadar bu kanu hakkında konuşabilirsiniz :)))

Başka kanular da konuşalım: The Division'a tam alışmadım mı ne? Ben biraz sıkı. Senin bu kanu hakkındaki düşüncelerin ne?

Zaman ayırдың için teşekkür ederim. 102. sayının da her Oyungezer sayısı gibi iyi olacağına inanıyorum. Sağlıkla ve başa kalın :)))

Hoş geldin Kaan. Bak biliyordum böyle olacağını! İnsanlar hâlâ 100. sayıdan bahsediyor! 101 yaptık yarın arada koskoca 101 kim ki zaten! ^.^ Özellikle 100 sayının hikâyesi dosyasının hoşuna gittmesine sevindim.

Evet 2017'de bir The Witcher filmi gelecek. Başrolde Geralt olacağını ama oyunlarla ve kitaplarla çok bağlantılı olmayacakmış. Oyuncular, yönetmen falan belli değil ama The Mummy serisinin yapımcıları için içindeymiş. Yani iyi mi olur, nasıl olur, bir şey söylemek için erken tabii ama Geralt için über bir aktör gerekeceği kesin.



Öyle sokaktan geçen birini oynatmazlar umarım. Bir de bu tip uyarılarda hep "ne kadar epik anlatılabiliriz"e gömülüyoruz ve asıl materyalin hafif, komedi taraflarını bir kenara bırakıyorlar ama The Witcher'in en tatlı yanlarından biri de bu tip eğlencelik sahneleridir. Umuyorum ruhuna sadık bir şey yapmaya çalışırlar.

The Witcher kesinlikle hayranı alınacak bir yapımdı. Ama sana iyi haberlerim var, 2018 değil de 2017'de gelecek film (senin de umduğun gibi). Oyunu seviyorsan JBC Yayıncılık'ın çıkardığı çizgi romanlarına da göz at derim. CD Projekt RED umarım filme alabilirdi ancak etar çünkü ancak onların muhteşem detaylılığı ile film bir şeye benzer. (-N.)

The Division'dan uzak kalmayı tercih ettim aslında. All end-game içeriği haric gayet güzel diyordu ama bilemedim. Nurettin sen oynadın mı?

Aynen, The Division'un end-game içeriği haric her şeyi güzel. Çünkü oyunda end-game yok, yapmamışlar yani, a kısmı resmen DLC'lere ayırmışlar. Şu an san seviyeye geldikten sonra daha iyi eşya düşülmek için Diablo'daki gibi paza "grind" yapıyorsun, sıkıyor belli bir noktadan sonra. Ama oyun genel olarak iyi, Ubisoft akıllıca davranırsa elindeki en iyi marka olabilir. (-N.)

Ben teşekkür ettim malin için. Bak bakalım derginin geri kalanına istediğin gibi olmuş mu.

ANKARA ŞEHİTLERİNE

» Selamlar Nurettin; Aslında bu girişim böyle olmayacaktı. Çok daha farklı giriş planlamıştım. Oyungezer'in içeriğinde, Oyungezer'in sayfalarında bu olmayacaktı.

İşim gereği gerçekten yoğun çalışan ve vardiya sistemden dolayı Oyungezer'i okumak için zamanı kısıtlı bulan bir insanım. Öyle bir gündü benim için. 13 Mart 2016 tarihinde güzel bir pazar akşamı evdeydim. Elime kahvem aldım ve masama oturdum. Karşımda televizyon vardı. Oyungezer'in Mart sayısını okumak için sabırsızlanıyordum, özellikle çok sevdiğim oyunların incelemesi vardı.

Kahveni yanıma koydum ve saat tam 18:30'u gösteriyordu. Oyungezer Mart sayısının tam ortasına geldim ve bir anda habere son dakika bilgisi geçti. Bu güzel insanlar, bu güzel memleketimin güzel insanları evlerine giderken terör örgütünün saldırısı sonucu hayatlarını kaybetti. Ülkemin 35 insanı bu hain saldırıda şehit oldu. Tertemiz insanlar, tertemiz gençler şehit oldu. Saldırı olduğundan ben hisli kalmıyordum ve Ankara'da sevdiğilerimi aramaya başladım. Sevdiğilerime bir türü ulaşmıyordum. Saat 20:00'yi gösterdiğinde Ankara'daki



» BEN OYUNGEZER'İ Mİ KEYİFLE OKUYABİLMELİYDİM, SORULAR SORMALIYDIM DOYASIYA... »

arkadaşlarım telefonunu açtı. Kaos vardı. Gözyaşı vardı. Ben tekrar masama döndüğümde saat 23:30'u gösteriyordu. Oyungezer Mart sayısının 84. sayfası açıldı ve yanında buz gibi kahve vardı. Ben balkondan dışarı çıktım. Gökyüzüne baktım. "Biz böyle olmamalıydık! Biz bunları hak etmiyoruz" dedim.

O tertemiz gençler, o parlak insanlar evlerinde huzurla oturuyor olmalıydı. Terör olmamalıydı.

Ben Oyungezer'i mi keyifle okuyabiliyordum.

Bu satırlara bunları değil, oyunların yazmalıydım, sorular sormalıydım doyasıya.

Oyungezer Mart sayısını her gördüğüm anda o kara gün aklıma geliyor. Onları unutmayacağım. Allah mekânlarını cennet eylesin. Allah bu ülkenin huzurunu bozanlara fırsat vermesin. Saygılar.

Merhaba Ali,
Şu noktaya kadar mektupları sen şakrak akuyarak ilerliyordum. Ama senin yazdıklarını akuduktan sonra gerçekliğin buz gibi yağmuru altında kendimi titretken buldum. Maalesef sen bu yazını yazdıktan sonra İstanbul İstiklal Caddesi'nde bir bomba daha patladı. Her patlayan bomba arkadaşlarımızın ve aile bireylerimizin hayatları için endişe eder aldık. Akımda hep o acı soru atomatikman tekrarlardı "Lütfen anılara bir şey almasın." Belki senin ya da benim tanıdıklarımıza zarar gelmedi ama ülkenin farklı noktalarında tanınmadığımız ailelerin evlatları, anaları, abileri, babaları can verildi... Her patlayan bomba biraz vicdani alan herhangisi birinde hayatta kaldığı için plımanlık yaşatır, en azından ben böyle hissediyordum.

Şu güzel gezegende yaşayan hiçbir bir insan bu şekilde can vermeyi hak etmiyor. Hiçbir idealajı hakkını bomba, şiddet ve terör ile aramamalı, anyarsa o idealajı zaten temelinden çürüştür.

Bu almamak zarurunda olduğumuz bir durum değil. Dedğin gibi insanlar patlayarak ölmek zorunda değil; hayatlarını yaşama-ly, aileleri ile mutlu almalı, habillerinden zevik almalı misal senin de dedğin gibi Oyungezer'in Mart sayısını acp zevkle akuyabilmeli. Yaşamay hak ettiğimiz dünya bu almalı ve bu bombalamalarla ilenlerin hatına terör alaylarına alı-



Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr facebook.com/oyungezer twitter.com/oyungezer youtube.com/oyungezer steamcommunity.com/groups/oyungezer

mamalı, daha iyi bir dünya için bunu sorgulamalıyız.

Hayatını kaybedenleri saygıyla anıyoruz. Umarım bir gün daha güzel bir ülkede daha neşeli kanular hakkında konuşabiliriz Ali. Kendine iyi bak. (-N.)

MERHABA OYUNGEZER

Kimin cevap yazdığını veya kimin yazmaya aç olduğunu (İ) bilmiyorum bu ay, zaten bunlar önemli değil. 100. sayınız güzeldi bu arada, kitaplığımın son hazinesine denk geldi. Sanırım derginizi kutulamaam gerekmiyor artık. Evden taşınısam camdan piyano gibi indireceğim bir aristokrat Anadolu çocuğu olduğum için. Sığdırıyorum hiçbir yere, siz evinize sığdırabiliyor musunuz? Evet ise nasıl? (bu kanuda ciddi ergonomik bir açıklama bekliyorum)

Benim çocukluğum Ankara'da geçti. Daha bacalarım elma ağacına tırmanacak hale gelmeden, elim verdiğimiz birkaç kurşu Kızılay'a gider, parkta heykellerin etrafında kaştırrur, paramın

Anket



>> @OYUNGEZER: BİR OYUNUN BAŞINA OTURDUĞU-NUZDA GENELDE NE KADAR SÜRE OYNUYORSUNUZ?

>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

En az 51 Göbek zaten hiç gih! @Hasan Aksoy

En az 12 saatlik Tomb Raider'ı bir gün de 2 kere bitirmiştim, siz hesaplayın @Furkan Kucukhasan

1 saatten önce beni elektrik kesintisinden ve anne terliğinden başla hiçbir şey kaldıramam @Nedi Kaly

Manna mesajlarına cevap alamıyıp çağrı stına ya başlıyınca @Mustafa Yılmaz

46 saat çıktı nerde ya? @Kaan Akkay

KADIM OKUYUCUNUZ

Merhaba, ben sizlerle yıllar önce tanışmış bir okuyucunuzum, sizinle resimlerimi bile var. Gönderdiğim resimlerde göreceğiniz üzere derginizin tüm sayılarına eksiksiz sahibim ve olmaya da devam edeceğim. Ve Oyungezer özel ödülüne talibim! Bir teğekkür yazısı bile benim için yeterlidir. Sizi seviyorum. Saygılarımla - Özhan Yelkenç

Sekizinci Özhan Teğekkür nak etmek için her sayıdan en az 5 tane olması lazım sende. Artık o kadar dergileri nereye koyarsın, üst üste dizip kulübe mi yaparsın sana kalmasın? Şaka bir tarafta biz de seni seviyoruz. Sayıları koymadan dhp onları biriktiren toplu çekimleri görmek içimizi karaltıktı doluyor. Firsatın olursa otise de uğra bir ara.

Tüm sayıları Hem de eksiksiz! Ben bunda "Win Street" derim ^^ (N.)



>> OYNADIĞINIZ EN FARKLI, EN ENTERESAN, EN YARATICI OYUN HANGİSİDİ?

01

Her türden butun oyunları kapsadığı için Gary's Mod @Ekrem Dincer

03

İlk iki Thief çünkü... (1 sayfa yazdı!) @Volkan Erol

05

Bir firmadaki çalışan olmak ne kadar eğlenceli olabilir ki? Cevabım Stanley Parable @Alp Güler

02

Journey olmalı. Hiç diyalog yok ama oynanışın verdiği hissiyat meditasyon gibi. @Oğuz Alp

04

Hikayeyi ters çeviren, öldürdüğün her canavar için pişman eden Undertale... @Alper Sarı

06

Yer yer kahkaha, yer yer gözyaşlarına boğan To The Moon... @Oğuz Ayyıldız

>> @OYUNGEZER: ÖMER'İN SABAHLAMA TİMİNE KATILMASINA NE DİYORSUN? (BAKİYA 5DK KALA SORUSU)

Ya Şerp daha iyi sabahlayınca önce. Ömer de çıkınca geçi bekliyor da tamam ama ne biliyim... @pebbleslamymind

Benim cevaplarımı bey Şerp bularda barışa, ne diyorum şimdi? (Ömer buldu.) @gizemceden

En her peye niye gidiyorsun? Benim ne için ne burada? Selam Oğuz ne ilk, borçlu çıkık ya! @omerakdog



Hepimiz bir parçamızı
burada kaybettik.



kalıyla eve dânerdim. Yüzüme vuran güneşli, yandaki belediye ekme standını, beni şirin bulduğu için dandurma ısmarlayan, pamuk şeker veren ablanı hatırlıyorum. Ama neyden hep yanlarındaki sevgilleri olurdu, eşek kadar oluncaya kadar hiç anlayamadım onun sebebi. Neyse, en azından ebeveynlerim dışında birilerine üremeleri için ilham almışumdur...

Sanra Pakeman'un ilk sinema filmine gittiğimi hatırlıyorum bir yaz. Güvenpark'ta. O aralar Dikmen'de oturuyorduk, Turhan Feyzi'de. Okul yolumda hep alka? takılanları aldığım bir büfe vardı ve her sabah çelik tellerin arasından en az 2 büyük Doritos alırdım. Kafes kapanlar yoktu o zamanlar dükkânların önünde. Kameralar da... Taso zenginliğim de zaten hırslılığımın değil, hırslımdan idi. Üç parmakla yaptığım özel bir teknikle vardı, 4 tasoyu çevirirdim kalayca. Hatta Sinan Caddesi'ne, hemen yukarı Metin Akkış Mahallesi'nden taso turnuvasına geldiğimizde 5 kişi benim yüzümden dayak yemiştik. Bir el bile kaybetmeyince mesele mahalle şerefine dönüşmüştü, tekme yumrukların arasından bir tarba tasoyu çıkardığımı hatırlıyorum. Sokakımıza döndüğümüzde Mehmet, ben, Hikmet, Volkan suratımızdaki morluklara bakarak kahkahalar attığımızı hatırlıyorum, evet hâlâ hatırlıyorum... Ben basketbolu da Ankara'da öğrendim...

İlk sevgili mi de Ankara'da yaptım. Ceren'di adı, aşık olmuşum. Küçüktüm, o kadar aşıkım ve küçüktüm ki adam gibi konuşmadım bile onunla...

Meşrutiyet Caddesi... İşler ciddiye binip 'okula hazırlanma' evresi vurduğunda bir derhaneye yolladılar beni arada. Ben de neredeyse bütün vakitimi aradaki VEGAS'ta geçirdim. Genelde 4 jeton akşama kadar oynamaya yetiyordu. Çak fazla yendiğim tehlikeli çocuklar beni korkutuyordu, ben neler görmüş-tüm çünkü... O mekânda bir gün rekor kırmışım, Tekken 3'ün bütün senaryosunu, dolmuşa yetişmek için 2 dakikaya ancak varan bir süre ile bitirdim ki o

mekân hâlâ açık olsaydı, o rekoru kimse kıramazdı...

O benim güle oynaya, 10 yaşında sekerek geçtiğim park var ya; bugün çocukları parçaladılar arada, benim türdeşlerimi, çocuklarımı, arkadaşlarımı... SENİN çocukların, BİZİM çocuklarımız, yaşlarımız, daha yapacakları olan, bu **** memlekete istese de katamayacağı potansiyeli olan insanlar ve çocuklar... Çocuklar öldürüldü. Benim arkadaşım öldü... Parçaları ayrıldı. Kimyasal maddelerle uzuvları gövdelelerinden ayrıldı ve neden biliyor musunuz?

Sırf bu ülkeyi yöneten veya muhalefet ve anları yukarıdan dürtükleyen batılı bir avuç creme de la creme yüzünden. Öyle ciddi veya ırksal değil, tamamen bunlar arasındaki politik bir mevzu. O canlar artık yaşamıyor, onlar su içemeyecekler, onlar yeni çıkan oyunlarını oynamayacaklar, kız/erkek arkadaş edinemedi öldüler...

Ben uzun zamandır İstanbul'da yaşıyorum, neredeyse bütün kütüphanelerini tattım ama hayatımda böyle bir şey yaşamışım ve o kadar afkeliyim ki, tek düşünmek istediğim insan olarak kalabilmek... Size kolay gelsin... (yayınlamak zarurunda değilsiniz) - Seloist Deve

Bu mektubuna yanıt yazmazsam kızmazsın umarım. Ne dersem diyeyim anlamısız kaçacakmış gibi hissediyorum. Tek söylemek istediğim; inan bana öfkeli paylaşıyorum, paylaşıyoruz.

Yukarıda Ali'nin mektubunda karu hakkında neler hissettigimi açıkça yazdım. Ali'nin mektubundan hemen sonra seninkini akumak üzerimden buldozerle geçilmiş etkisi yarattı. Kaybettüğün arkadaşın için çok üzgünüm. Terârdı saldırsı almassa da ben de çak insan yitirdim, acını anlayabiliyorum. İşin acı tarafı işimizdeki öfkeyi gösteremiyoruz çünkü ne demeye kalksak "yasak" ilan ediliyor, ölen insanla-rın hatırasını kalbimize gömüp, saklıyoruz. İşin kötü yanı yavaş yavaş bizi bu karku ile yaşamaya alış-

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirse yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

tırmaya çalışıyorlar çünkü derinde bir yerlerde hepimiz artık sinemaya ya da kalabalık bir yere gittiğimizde ürkekçe etrafımıza göz gezdiriyoruz, karku ya-rı. Diyecek çok şey var ama yeni burası değil maalesef. Daha duyarlı bir halk olduğumuz, yapılanların hesabını sor-maktan çekinmediğimiz güzel günleri görmek üzere... Kendine iyi bak. (-N.)

Bu ay memleketin genel havası bu-ralara da yansıdı. Madumuz düşüktü biraz, idare edin. Yalnız bu arada gelen mektup sayısındaki düşüş de dikkatli çekmedi değil, hiç ayrı üstünüze almamazlık etmeyin. Evet, sen! Mektubunu bekliyoruz bak önümüzdeki ay! Yan sayfa için ilan da yollayabilirsiniz, bekleriz.



Gelecek Ayın Misafiri

Her kantuya saçma da olsa bir yorumu mutlak olan Erim Bilgin'i misafir ediyoruz önümüzdeki ay. Bu kaykaycı, stand-up'çu, anarşist ve tabii ki MGSC'i kişiliği iki çift laf da siz söyleyin.



**BİZCE HER OYUN
TÜRKÇELEŞTİRİLEBİLİR**



DİL EVRENSELİR !

WWW.FACTORIALGAMESTUDIO.COM



Hayalet Gemi

Eser Güven

eser@oyungezer.com.tr

Hype is Real

Yil 1993. Lise 1. sınıftayım. Nispeten küçük yaşına rağmen sağlam metalciyim, ne de olsa babamın katkılarıyla 7 yaşından beri metal müzik ile büyümüşüm ve o aralar günlerim özellikle Countdown to Extinction ve Black Album dinlemekle geçiyor. O zamanlar tabii henüz Türkiye'de internet diye bir şey yok; yeni albüm haberlerini, konserleri falan öğrenmek için düzenli olarak Blue Jean dergisi alıyordum her ay. Ve öğreniyordum ki 25 Haziran 1993'te Metallica Türkiye'ye gelecek ilk defa. Kuduruyordum tabii, o yaştaki en büyük hayallerimden biri adamları canlı izlemek.

66 **HYPE TRENI-
NE ATLAMAK
KEYİFLİ TABİİ
AMA ARADA
MANTIK DA
GEREKİYOR** 99

Bir sınıf arkadaşım var. Adı Volkan. En sevdiğim arkadaşlarımdan biri ama müziğe olan ilginiz resmen zıt. O sınıfımız ağır arabeskçilerinden çünkü. Bir gün sınıfa girdim, baktım Volkan sıraya kapanmış, kulağında volkmen, bir şeyler dinliyor. Yalan yanlış duyuluyor şıandan bir şeyler ama arabesk olmadığının eminim. Yanına gidiyordum ve duyuyordum ki adam resmen Sad But True dinliyor. Şaşıyordum tabii. Sonra konuşunca öğreniyordum ki konser haberini duyduktan sonra başta gizli gizli, sonra da böyle açıktan Metallica dinlemeye başlamış. Çünkü o aralar hep-

mizin dilinde konser, elden ele dolaşan dergide konser haberleri, 'konseri bil-meyeni dövüyolar oluuum' muhabbetleri var; bir de üstüne okulun popüler güzel kızlarından bazılarının da konsere gitmek istediği bilgisi eklenince ilgisi tavan yapmış, dinledikçe de sevmiş işte. Hiç yadırgamadım, sırf artistliğine müzik yapıyorsun da demedim, çünkü resmen samimiydi. Ve gün geçtikçe o konser için en az benim kadar heyecan yaptığını gördüm. Sürekli plan-program yapıyordu, yerinde duramıyordu. Ha nihayetinde konsere gidemedi ama olsun. Hatırladığım kadarıyla hype denen şeyle ilk bire bir tecrübem bu olmuştu.

Hype dediğimiz şey bir konuda büyük heyecan, büyük beklenti yaratılması demek ve insanlar da kendilerini buna belki de nedenini kendileri bile bilmeden kaptırıyorlar.

Zamanı hızla ileri sarıyorum. Geçen yıl malumunuz The Witcher 3'ün çıkış yılı. 19 Mayıs tarihi yaklaştıkça özellikle Facebook'ta ilginç bir akım oluştu. Herkes deli gibi The Witcher 3 bekliyordu. Durum bir anda "eyvah çıkar çıkmaz The Witcher 3 oynamazsam nolur, gözden düşerim, aman aman" seviyesine yükselmışti. The Witcher serisiyle alakası

olmadığından emin olduğum adamlar (daha önce The Witcher 1'i grafikleri yüzünden yerden yere vurduğuna ve oynamadığını söylediğine şahit olmuşum mesela birinin) bir anda en büyük Witcher'cılar oldular, yerlerinde duramamaya başladılar. O günün öğleninde resimler paylaşıp 'hadi ama nasıl sabredicez' diyen mi ararsınız, geri sayım yapan mı... Ben ki The Witcher serisinin gerçek bir hayranıyım, bunlar kadar heyecan yapmıyor, yapamıyordum. Gece oldu, tabii benim daha uyumum yok ama millet deli gibi ekran görüntüsü paylaşıyor falan. Sınır oldum, gittim 'sırf hype uğruna hihili ben de gece 12'de uyar oynamaya başladım' diye kendince şov yapmaya çalışan ne çok kişi varmış' diye tweet attım. Önceki oyunları oynamayanlarla bir derdim yoktu elbette, isteyen istediği oyunu oynar. Ama hype çılgınlığına katılıp yılların The Witcher manyağı gibi davrananlar tepemi atmıştı.

Sonra Fallout 4 geldi. Yine aynı durum, bu sefer de önceki Fallout'ların hiçbirini oynamamasına rağmen yana yakıla Fallout 4 bekleyenlere takildim. Hype nelere kadirdir böyle. İnsanlar kendilerini çok rahat biçimde güncel akıma kaptırıyorlardı ve muhtemelen de önemli bir çoğunluğu sonrasında bundan pişman oluyordu. "Yaa bu V.A.T.S. sistemi de hiç güzel değilmiş arkadaşım" diyene bile rastladım, daha ne olsun?

Şimdi de sırada Dark Souls III var mesela. Yine acayip bir hype. Biliyorum ki kendini kaptıranların bir kısmı yine "böyle oyun mu olur kardeşim" deyip geçecek sonrasında. Ve benim bir kez daha Volkan'ı ve onunla olan bu minik anımı hatırlamam. Hayatta yaşadıklarımız her zaman güzel anıları çağrıştıracak değil ya, oyun camiası hep beraber Diablo IV hype'ına kapıldığında da akıma lise yıllarım gelecek işte. Nur içinde yat arkadaşım.





Gaz ve Toz Bulutu

Sarp Kürkcü

sarp@oyungezer.com.tr

Yeni Yollar Keşfetmek

Hayatta bir bilgi birikimi yaparsınız. Bu birikim de sizi hayatta tuttuğu her gün kuruyan bir döküm beton gibi donmaya ve sertleşmeye başlar. Verdiğiniz her doğru karar, geçirdiğiniz her kısa günün kıyısında birlikte bir bütün olur çünkü. Ya ilerledikçe davranışların ve birikimlerin değiştirilmesindeki zorluğu buna bağlıyorum ben. Aslında kapasite olarak o kadar da yerlerde değiliz, sadece kendisini 60 yıl hayatta tutmuş doğuları karması bir insanın beklemeniz birazcık da olsa acımasızlık sayılır.

Çok fazla akademik kariyer yapmış bir ailenin çocuğu değilim ne yazık ki. Hatta kendi çekirdek ailemde üniversiteyi devirimsi ilk neferdim. O nedenle iş kariyer planı oldu mu, cehaletin diplerinde sürünürüm. Endüstriyel tasarımı sadece açık fikirli ailem ve Star Wars sevgim yüzünden okumuş olsam da işte doktor, mühendis, öğretmen, asker, polis falan bilirim sadece. Bir "özel sektör" vardır, insanın kanını emer ısırdı mı. Aile şirketleri vardır, kaba tabiriyle "Allah muhafaza" deyip geçerim. Bir de "serbest meslek" denen kategori vardır, içeriğini bugüne kadar dolduramadım. Ki emin olun, bu kafada ne hayaller ne uçukluklar dönüyor. Ama olmuyor, dolduramıyorum altını işte.

Mart ayında ise yine bir silikindim. Bir tarafta İstanbul'da ev almaya niyetli arkadaşlarımla, diğer tarafta karşımdaki yeni kariyer yolları. Geleneksellik modern dünyanın yapıtaşları arasında bir sentez oluşur elbet ama ben ayrılmışlığın kokusuna kapıldım ve "ya bir insan hayatı boyu teknede yaşar mı acaba?" dedim bu tartışmanın göbeğinde. Şimdi zor şey herhalde bu. Malum, marinalar pahalı. İzmir Sığacak Marina'nın web sitesini açtım, "hele bir aylık tekne bağlama ücretin neymiş senin?" diye hesap sordum. Yalan söylemeyeceğim, böyle 600 TL falan bekliyorum tabii. Karşıma tırnağı kadar bir meblağ belirmiş mi

Hele ki yıllık anlaşma yapsan, 338TL'ye en büyüğünden yelkenlini marinaya iştirak veriyorsun. Kendi çarşısı olan, yaz-kış yaşam alanı olan o marinayı!

"Marina tamam, nerede yelkenlin?" diye soranlar duyar gibiyim. Yok abi yelkenli falan, bu hayat döngümde alabileceğimi de sanmıyorum. Ama derdim bu değil, deiklerini tikamam gereken argüman da teknede yaşam değil. "Böyle de bir dünya var abi" diyebilirim. Sadece altı sayfa yazıyla aylık kira ücretini ödeyebileceğin bir dünyadan bahsediyorum, 7000TL'ye içinde yatabileceğin bir de yelkenli alabileceğin bir dünya bu ayrıca. Bir marina da, benim örneğimde İzmir'in biraz daha kremalı bir tabakasıyla komşu olma şansının varlığını hatırlatıyorum, İstanbul'da onların komşusu olunabilecek bir evin fiyatı da benim için serbest meslekler aynı kategoride.

Çok cahil bir adamım, iş kariyer ya da farklı yaşam planları olunca. Memur yaşamından ve standartlarından öte-

sini görememiş, bunun için kendisini boğan bir yolda yıllardır ilerlemiş bir adamım resmen. Küçük bir ev, aynı rutin, kimsesizlik, depresyon... Halbuki bambaşka dünyalar, bambaşka seçenekler var şu hayatta. Ama en büyük eksikliği söyleyeyim mi size: Doğru düz-ğün anlatım.

Benim marina ve tekne örneğim gibi gerçeklerle karışmışa dikilen kimse yok arkadaşlar. Dananın kuyruğu orada kopuyor. Herkes bir şeyler konuşuyor ama kimse bir şey "söylemiyor". Benim örneğin tekne bakımı eksik, sürülecek ilaç boyası eksik, karaya çekilme ücreti eksik. O nedenle diyorum, ben sadece kapıyı açıyorum size. Öteki uçunda teknede yaşam var demiyorum.

Size palavra yedirmeye çalışan gösteriş budalası insanların çözümünü nasıl bulursunuz artık, onu da size bırakıyorum. Ama başta söylediğim o betonu ne kadar geç sertleştirirseniz, hayatta o kadar çok şaşırırsınız. Şaşır-mak güzeldir hem de.

**FARKLI
SULARA
AÇILMAK O
KADAR ACILI
DEĞİLDİR
BELKİ DE**





Tek Parça

Ömer Akdağ

omer@oyungezer.com.tr

Saçma Sapan Bir Yazı

Bu köşeyi yazabildiğime inanılmaz mutluyum. Tarif edemem hakikaten. Öyle kafamca, ona buna dair sallıyorum işte bir şeyler. Önümüzdeki aydan itibaren ne kadar büyük, sözü edilmese ayıp olacak şey olsa da kafama göre, öyle ne estiyse yazmaya devam edeceğim. Daha da yeni yazmaya başladım zaten bu köşeyi. İleride belki aklıma yazacak şey gelmeyeceği zamanlar da olur ama şu an için alakalı alakasız bir sürü şey var karalamak istediğim. Belki yazdığım şey size olumlu bir şey katacak, belki en azından olumluyluyacaksınız. Belki saçma sapan konuştuğumu, burada sayfa israfı yaptığımı düşüneceksiniz. Canınız sağolsun, ne diyeyim...



GEÇMİŞTE
SAVUNDUĞUN
SEYDEN TIKSINIR
HALE GETİRİL-
MEK... ♡♡

Ama bu ay, sanki önceki aylarda dünya çok güzel bir yermiş gibi, özellikle bu ay, o kafamdaki şeyleri yazacak enerjiyi bir türlü bulamadım kendimde.

İnsanlar öldürüldü. Gençler. "İleride şunu şunu yapmak istiyorum" gibi umutlanı olan, "şu şarkıyı dinlendim mi, çok acayip", "şundan çok hoşlanıyorum galiba" gibi cümleler kuran gençler otobüs durağında öldürüldü. Öte yandan ergenlik dönemine girmemiş çocuklara tecavüz edildiği ortaya çıktı ve "bi kereden bir şey olmaz" dendi. Öte yandan bazı dostlarımız kaçak pasaportlarla bir yerlere kaçıp yaptıkları dolandırıcılıklardan sıyrıldı vs. Biliyorum, bu ay çok özel bir ay değil. "Bizim ülkede değil nasılsa, uzakta çekiliyor o acılar" çekilene saçma sapan bahanelerle kendimizi avutabiliğimiz bir ülkede de yaşamıyoruz. Her daim direkt bizim buralarda oluyor bunlar zaten. Bu ay ayrı bir koydu işte, ne bileyim...

Death Note'u izlemiş miydiniz? Ben ilk yayınlanırken haftalık olarak takip ediyordum. Çok net L sempatiyanydım. Bir ara okulda bir hoca bir şey sormuştu. Soruyu tam hatırlamıyorum da L'nin verdiği ilhamlı kalıplı "doğru olana



doğru yoldan gitmediğiniz sürece bir anlamı yok" gibi mini bir konuşma yapmıştım.

Açtım bu yazıyı yazmadan önce, birkaç Death Note sahnesi izledim. Spoiler geliyor: Kira'nın öldüğü sahneyi izledim mesela. L'in ölümünün ardından gelen bölümleri hiç de sevmem aslında. O Kira'nın ölüm sahnesi de hiç içime sinmemiştir. Neyse ama, o sahneyi izledim ve zamanında ağır L'ci olan ben Kira'yla birlikte öldüm. Kira'yla birlikte umutsuzluğa düştüm. O L'in doğruluğunun takipçisi karakterler Kira'yı nasıl oluyor da anlayamıyorlar diye öyle bir hayrete düştüm, onlardan öyle bir tiksindim ki... Miden bulandı. O

naif, o "herkes bunun gibi olsa dünya daha iyi bir yer olur" diyeceğim Matsuda öyle bir geri zekâli, öyle bir dünyanın gerçeklerinden, dünyada gerçekten kötü olan insanların çökluğundan ve bu insanların kendi halinde yaşamaya çalışan bizleri mahvettiğinden hatta öldürdüğünden bihaber geldi ki gözüme... Kira karşındakilere neyin ne olduğunu anlatmaya çalışırken ne karşındakiler sadece ve sadece doğrudan yaklaşımı tercih ederek "hayır, yaptığın yanlış" derken kafamı öyle bir duvarlara vuramış geldi ki...

Etrafta bir Kira olmadı için gözlerim yaşardı bu ay. İyi ki de yok belki de bir taraftan. Bilmiyorum. Allah kahretsin...



Bi' Çay İçelim

Enis Kirazoğlu

enis@oyungezer.com.tr

İnceli-YORUM

H oş geldiniz. Yine ben. Bu ay her zamanki gibi kültür/sanat köşemizde sizler için iki adet film inceleyeceğim. Bu filmlerden ilki **Spotlight**.

Normalde Amerikan filmlerini falan sevmem. Genelde belgesel izlerim. Bağımsız izlerim. Dizi izlerim. Ama Amerikan olanlarını değil. Diğerlerini. Kültürden oluyor bunlar. Refleks yani. İstemedem.

Fakat bu film Oscar almış. Ülkemizde de şu anda çokça konuşulmaya çalışılan bir konuya değiniyor muyş falan dediler, ben de bi' bakayım dedim.

Dört insan var filmde. Bunlar bir ekip. Çok önemli olayları araştırıyorlarmış güya. Ama işin aslı "araştırmacı gazetecilik" adına senede 1 haber yapıp yan gelip yatacak. Başka bir şey değil yani. Bunlara biri diyor ki "agalara bilmemne cemiyetindeki pederler çocukları taciz ediyor". Bunlar da atılıyor olayı araştırma. Peder diyorsun, yapar mı hiç böyle şey diyorsun. Dinli bir kişilik sonuçta. Ama film sana diyor ki "yapabilir". Bir de gerçek bir olaymış bu. Çok sallamış Amerika'yı zamanında. İnsanların kiliseye olan güveni kaybolmuş bu muhabbet yüzünden. Halbuki işi bilmiyorlar. Bakın bize. Vakit var bir tane. O vakıfta 45 çocuğa taciz & tecavüz edildiği ortaya çıktı. Ortalığı sallayan var mı hiç? Yok.

Ama bu konuyla ilgili bir tane kısa film yapmışlar bizimkiler de. Mecliste geçiyor. İsmi de "Çocuk İstismarını Engelleme Komisyonu Önerisi". Çok sürükleyici değil. O yüzden sonuna kadar izlemeyin. Ben söyleyeyim; kötü sonla bitiyor. (Devamı gelecek gibi ama...)

Artıları: Çalışmadan para kazanabilmek gibi özellikler gösteriyor.
Eksileri: Paralel yapı.

Aynı diğer filmi **Batman Ve Superman**.

Açıkçası Batman de, Superman de zerre umrumda değil. Fakat ortada çok konuşulan bir mevzu var. Ben de kültür ve sanat şeyiysem bunu görmem lazım diyerek izledim. Filmi izlemedim ama. Sadece fragmanı izledim sinemada. O da 2,5 saat falan sürüyordu zaten. Sanırım üzerine konuşabilmem için yeterlidir.

Bence Superman haklı. Sen veya ben o kadar güçlü olsak, düşün yani o kadar güçlüyüz, ortamda kaldıramayacağımız hiçbir şey yok, tip desen on numara, vücut desen o biçim; ne yaparız? Ne yapacağız, ortamlarda etmek yemeye bakarız. Ama bu adam ne yapıyor? Evinin erkeği oluyor. Sevdiceğine çiçek yapıyor. Ev işi falan yapıyor. Anasına bakıyor. Adam gibi adam yani. Bu adaman zarar gelmez.

Bak Batman'e. Adam ortamcı. Sosyete. Tutturmuş ben bu Superman'ı öldürecek diye. Oğlum adamin sana ne zararı var? Kendi halinde uçuyor. Düşmanlarımız yok ediyor. Güzel bir adam işte. Ayrıca renkli giyiniyor. Ferahlatıcı. Zarar gelmez renkli giyinenden.

---Spoiler---

Filmin sonlarına doğru Superman annesini kurtarması için niye Batman'e güveniyor onu anlamadım. Oğlum senin 10 saniyeni almaz ananı kurtarmak.

Elin zenginine niye bırakıyorsun ki o işleri. Git, ananı al, sonra Lex'e yüzleşsin. 10 saniye. Daha fazla değil yani.

---Spoiler---

Artılar: Watchmen gerçekten güzeldi.
Eksileri: Ben Affleck'in üzülməsi. Film yok ortada, tüm sinema salonlarında 3 saatlik fragman dönüyor.

Bu ayın diyet ve spor tavsiyesi:

Ne oldu? Şaşırdınız mı? Köşenin ismi "İnceliYORUM". Diyet tavsiyesi yapmayacağız da ne yapacağız?

Bu ayın incelve tüyolarını veriyorum hanımlar beyler. Dikkat! Malum yaz geliyor. Bellerdeki yağlanmalara dikkat etmeliyiz. Ayağımızı görmemize engel olan göbeğimize sonra bakarız, önce belleri alalım. Her yerde yapabileceğiniz basit bir spor tavsiyesi ile başlayalım. Yerdeki çöpleri toplamak. Ama yanlara doğru eğilersek. Hem sınırsız bir spor alanı sunuyor, hem çevreye faydalı, hem de yanlardaki yağlanmalara iyi geliyor gibi. Gibi diyorum, çünkü bende bir işe yaramadı. Ama sizde yarayabilir. Bu işler biraz değişik çünkü.

Bu ayın incelve adına mekrek tavsiyesi: Yemeyin. Ben yemedim işe yaradı. Ama fazla yaradı. Yolda yürürken bayıldım. Hastaneden sevgiler.

66 ELEŞTİRİLE-
RİMİ DİNLESE
HOLLYWOOD
KURTULUR! 99



PORTAL

BETA // HABER // ÖN İNCELEME

HABER



KINGDOM COME: DELIVERANCE



GERÇEKÇİ BİR ORTAÇAĞ MASALINA
HAZIR MISINIZ? -SARP KÜRKÜ

Atmosferinden otlarına, binalarının dokusundan rüzgârına kadar beni alıp götüreren oyunların başında bir yürüme simülasyonunun gelmesi ilginç geliyor. Everybody's Gone to the Rapture, bugüne kadar gördüğüm en güzel oyun içi alanlardan birini sunmuştu bana ama bunu sadece bir hikâye ve onu takip ettiren bir anlatıyla renklendirebilmişti.

Ama şimdi, *Kingdom Come: Deliverance*'in betasında duruyorum ve rüzgârın şiddetine göre savrulmuş değişen otların içerisinde biraz daha uğraşsam yaş toprağın kokusunu bile alabileceğim sanki. Her dönemde böyle bir oyun gelir, bizden benzer övgüleri kapar ama bu seferki gerçekten de görseiliği ile çeneni yerdten top-latacak kadar iddialı gözüküyor. Üstelik sadece bir anlatıyı paketleyip sunmuyor, size gerçekçi bir Ortaçağ atmosferinde kendi kaderinizi bir dereceye kadar yazma şansı da veriyor.

Kingdom Come: Deliverance'i büyüyen, ejderhalardan ve fantastik tüm öğelerden sıyrıl-

mış bir *The Elder Scrolls* olarak düşünebilirsiniz. *KCD*'nin çekiciliği, kurduğu dünyanın gerçekçiliğinde, Yaşayan insanlar, kasabaları, etraftaki NPC'lerin ilişkileri derken *The Witcher 3*'ün ilk videolarındaki o inanılmaz canlı ortamı size betasında bile göstermeye yaklaşıyor. 2015'in en çok ödül alan oyunuyla kıyaslanıp bundan takdirle çıkmak her oyunun harcı değil elbet.





OLAY MAHALLI
» Windows 10 geliştiricilerinin özgürlüğünü kısıtlıyor olabilir mi?



RAMİ İSMAİL
» Dünyayı dolaşıp konuşup duran bu adam kimin nesi?



BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!
» Bunun için konsol alınır dedirten 2016 oyunları.

RÖPORTAJ

TOBIAS STOLZ-ZWILLING

Basınla İlişkiler Sorumlusu, Warhouse

Deliverance'in ilk zamanlarda Mount & Blade: Bannerlord'a rakip olarak görüyorduk ama yönü bambaşka aslında. Burada gerçekçi bir Ortaçağ dünyası var, sıradan bir demircinin oyunun kral olması ya da dev ordular yönetmek mümkün değil. Ya da canınızın istediği gibi her NPC'yi kesip biçemiyorsunuz. Çünkü bir göreviniz var.

Ama iş dövuş olunca 90'ların klasiği *Die by the Sword*'dan beridir görebileceğiniz en karmaşık ve ciddi dövuş mekânı gibi sahip oyun. Saldırı ve korunmanın farkı yönlerini faydaları belirliyor, sol tuşla saldırıp sağ tuşla korunuyorsunuz. Doğru açığı sağlamla, doğru kombolarla karşındakini çarptırabilirsiniz. O nedenle *KCD*'de zaten savaşmak gerçekten son çare. Altından kalkmayı becerirseniz ancak...

Daha fazla detayı ya taraftaki röportajımızda bulacaksınız ama yettinmeyin! Gözünüzün üstünde olması gereken oyunlardan *Kingdom Come: Deliverance*. Ortaçağ temasını seviyorsanız eğer, çıktığı zaman aralığında zamanınızı hakıyla yiyecek bir oyun geliyor çünkü.



» Büyücüler lançasını anyorsanız yanlış sapakton dönmüşsünüz.



Sarp: Öncelikle kendinizi bizlere tanıtır mısınız? Warhorse Studios nedir, nerededir, kimlerden oluşur?

Tobias: Merhaba Sarp ve merhaba Türkiye. Ben Tobias ve bizler Warhorse Studios olarak Çok Cumhuriyet'inin başkenti Prag'dayız. 1403, Bohemla'da geçen gerçekçi fantastik oyunumuz *Kingdom Come: Deliverance* üzerinde çalışmaktayız. Aslında iki kafadar tarafından bir barda kurulduk, -ki genelde güzel Çek fikirleri böyle doğar. Yaklaşık 25 kişi ilk prototipi hazırladı, 40 kişilik bir ekiple 2014 Ocak'ta Kickstarter'a girdik, ş anda ise 100 kişilik bir ekilibiz.

KCD sizin ilk projeniz. Nasıl karar verdiniz? Keza ekibiniz endüstrinin bilinen isimlerinden oluşmakta.

Hakkısın, ekibimiz deneyimli isimleri barındırıyor ama yeni ve heyecanlı insanları da aramıza alıyoruz. Deneyimler paylaşıyor ve yeniler bundan faydalansın. Tek bir amaçla bir araya geldik diyebilirim: Yenilikçi ve değerlerinden ayrılan yeni bir tür RYO yapabilemek!

KCD'de Ortaçağ Avrupası'ndayız ve büyüler ya da ejderhalar yok. Acımadınız nedir peki? Bizi oyunla ne tutacak?

Acımadız harika bir iş ortaya koyabilemek elbette. Tarihsel tutarlılığı olan ve gerçekçi olabildiğince yansıtan bir oyun yapmak istiyoruz. O nedenle oyunumuzda Ortaçağ yaşantısının, dövuşünün ve ruhunun en düzgün anlatımını bulacaksınız. Tarihi olaylarla paralel heyecanlı bir hikâye ve ölümcül dövuş anları sizi bekliyor olacak. Her karar için düşünmelisiniz, çünkü bir karşılığı olacak. Sonuçta 1403'te Bohemia'nın kaderi sizin elinizde olacak. Henry adında bir demircinin oğlunu, köyünü istila edildikten sonra adalet için savaşan sıradan bir insanı oynuyorsunuz. Seçilmiş kişi ya da büyük bir kehanetin hedefi değilsiniz. Tarihi değiştirecek kişi değilsiniz ama dünyayı bir şekilde biçimlendireceksiniz -belki de bir kahraman olarak.

Ne kadar serbest olacağız? NPC'lere saldırmak, bir isim yapmak, bir ordu yönetmek... Neier bekliyor bizi?
Her zaman bir demircinin oğlu olarak kalacak-



sınız öncelikle. O nedenle ne bir kral olabileceğiniz ne de dev ordular yönetebileceksiniz. Dedikim gibi, tarihsel olarak tutarlı bir oyun geliştiriyoruz. Bohemla'da işlenen suçları araştırmak adına bir soyunun görevlendirmesiyle maceraya atılıyorsunuz. Bu sayede biraz daha ayrılmış olmanız da hep sıradan insanlar sınıfına aittir. Ama oyunda içinden de gelişir yapabilirsiniz, oyun da

buna uyum sağlayacak. Soruları çözerken her daim farklı yöntemleriniz olacak ve hatta yanlış bir kararla tüm görev dizisini kesip atabileceksiniz. Ama ana görev için bu mümkün değil, merak etmeyin.

Peki ya üretim, mikro yönetim gibi ya ölçeklilik? Orada nasıl görüleceğiz?

Bir şey almak için genelde bir şey yapmanız gerekcek. Yani simya gibi yan işlerin çoğunda oyuncuları zahmet gösterecekler. Bir kitabı okuyacak, adımları doğru sırada uygulayacak, doğru sıraları doğru sürede kaynatacak ve hatta malzemeleri bile kazana kendileri atacaklar. Denedikçe yeni şeyler öğreneceksiniz. Elbette bu işi otomasyona da bağlayabileceksiniz, herkes detaydan hoşlanmayabilir :)

CryEngine 3 ile harikatazede sonuçlar elde ettiniz. Peki kullandığınız teknolojinin artıları nelerdir?

Bu motoru bize vizyonumuzdaki en iyi grafikleri sunabilirdi için seçtik. Şöke eden güzelliğe grafikler oyuncuyu çeken faktörler arasında. Biz de *KCD*'de bunu sağlamak istiyoruz. Oyun motorunun sınırlarını da zorluyoruz. Gece gündüz döngülerimiz, dinamik hava değişimleri, dünyayı işleten detaylı yapıp zekâ gibi faktörler motorun sınırlarında talepler. Ama Crytek'in verdiği yardım ve destek inanılmaz.

Oyunu ne zaman ve hangi platformlarda görebileceğiz?

Oyunu şimdi ilk PC, PS4 ve Xbox One'a çıkarmayı planlıyoruz ama birçok faktör var daha. Tam tarihi ve son platform kararlarını 2016 E3'te Los Angeles'ta duyuracağız.

Çok teşekkürler cevaplar için. Ben teşekkür ederim.



BU AY Ne oldu?

GEÇEN AY BOYUNCA HASTA MIYDINIZ? İŞ YERİ ÇOK MU YOĞUNDU? YOKSA SINAV HAFTASI UZADI MI? TE-
LAŞLANMAYIN! HERKESİN OYUN DÜNYASINDA NELER
OLDUĞUNU DAKİKA DAKİKA TAKİP EDEMEYECEĞİNİN
BİLİNCİNDE OLAN AİLENİZİN DERGİSİ OYUNGEZER,
GEÇEN AYIN ÖNEMLİ GELİŞMELERİNİ SİZLER İÇİN
DERLEDİ BİLE! BUNDAN BÖYLE PORTAL'DA GÖRE-
CEĞİNİZ BU BÖLÜMLE OYUN DÜNYASININ NABZINI
SADECE BİRKAÇ DAKİKADA TUTABİLİRSİNİZ. -TARİK



1 Playstation VR'in çıkış fiyatı 400\$ olarak belirlendi, ön siparişleri açıldıktan kısa süre sonra stokların erimeye başladığı haberleri geldi. Diğer VR cihazlarına göre daha avantajlı olan bu fiyatın ardındaysa ufak bir hinlik var; VR setine oyunun oynamak için gerekli olan PS Camera dâhil değil.

2

Eve Online'da bilime katkıda bulunmanızı sağlayacak yeni bir proje geliştirildi. **Project Discovery**'i anlatmak için sayfalar yetmez ama bu muhteşem fikri kesinlikle görmelisiniz. tinyurl.com/ogz102-eve



3

J.J. Abrahams bir röportajında **Portal** ve **Half Life** filmleri üzerinde çalışıldığını açıkladı, bunun heyecanlanacak bir bilgi olmadığını ekledi. Abrahams, canım? Ne dediğinin farkında mısın?



4

Sissoylu diye bir kitap vardı, bilir misiniz? Kötü adamın çoktan kazandığı bir dünya anlatılır. İşte bu konseptte bir oyun geliyor; hem de **Pillars of Eternity**'nin yaratıcısı Obsidian'dan! **Tyranny**'ye tanışın! tinyurl.com/kvz102-tyranny



5

The Division'ın yönetmeni yeni maceralara yelken açtı. **Ryan Barnard**, Ubisoft'tan ayrılmış bir başka büyük yapımcı olan **Hitman**'de çalışmak üzere IO Interactive'e geçti. Unvanın şirketin para politikasını da yanında götürmez. Gerçi Hitman bölüm bölüm çıkacaktı değil mi? Hmm...



6

BioWare'in yeni oyunu GDC'de görülmüş ama kimse fark etmemiş! Studyonun baş yönetmenlerinden **Alistair McNally** yeni projelerini gösteren bir tişört giymesine rağmen kimsenin bunun farkına varmadığını sonradan twit attı. Elinde GDC fotoğrafları olanlara yardımı bekliyoruz!

7

Öte yandan **HTC Vive**'in çıkış fiyatı 800\$ olacak. Teknoloji olarak PS VR'dan daha iyi olmasına karşın bu fiyat farkı satışlarını nasıl etkileyecek göreceğiz.



8

Game Developers Choice Ödülleri dağıtıldı, The Witcher 3 en iyi oyun seçilken Her Story pek çok ödülü toplayıp götürdü. Ödüllerin dağıtımı OGS LA ofislerinde verilen partyle kutlandı. tinyurl.com/kvz102-ogs



9

Ubisoft'un son büyük oyunu **The Division** o kadar çok sevildi ki "en çok satan yeni seri" unvanını ele geçirdi. Ek paketler ve yeni içeriklerle desteklenerek bu sevginin karşılığını vereceğini ümit ediyoruz.



10

Black & White ve Fable gibi efsane oyunların yaratıcısı **LionHead Studios** kapatılıyor gibi görünüyor. Microsoft'un 2006 yılında aldığı stüdyonun üzerinde çalıştığı son oyun Fable Legends'da iptal edildi. Bir yıldız daha büyük yayıncıların politikaları sebebiyle kayıyor, mutsuzuz.

12

Crytek'in son oyun motoru **CryEngine V**, "istediğin kadar öde" modeliyle tanıtıldı. Özellikle Unity ve Unreal Engine'in bedava hale gelmesinden sonra beklenen bu hamle en çok oyun geliştiricilerinin işine yarayacak.



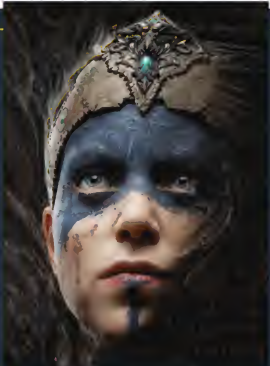
14

Her ne kadar gönlümüzdeki yerleri asla boşalmayacak olsa da pek çok efsane oyunun günümüz teknolojisinde oynanamaz hale geldiği bir gerçek. **Diablo II** onlardan biri değil, zira 5 yılın ardından yepyeni bir yama geldi. Biz denedik, oyun hâlâ taş gibi.



11

Hellblade için yeni bir sinematik video yayınlandı ama bu bildiğiniz videolardan değil. **Unreal Engine 4**'ün gücünü sonuna kadar kullanan videonun özelliği tamamen gerçek zamanlı olarak çekilmiş olması. Hem videonun kendisine, hem de yapıpçısı videosuna kesinlikle bakmanızı öneririz; bizim ağzımız hâlâ açık... tinyurl.com/vqz102-hellblade



13

Scrubienauts'un yapımcı firması olan **5th Cell**'in kapattığı dedikoduları dolaşıyor. Bu tam olarak doğru değil ama stüdyo küçülmeye giderek tam 45 kişiyi işten çıkarmış. Ne olacak bu küçük stüdyoların hali?



15

Unreal Engine 4 kullanılarak yapılan bir **MGS 1 remake projesi** vardı, hatırlar mısınız? İşle o artık yok. tinyurl.com/vqz102-mgs1remake



16

Oculus'un çıkış oyunlarından biri de **Elite Dangerous** olacak. VR'in ne kadar olduğunu göstermek için bundan daha güzel bir tercih yapılamazdı herhalde.

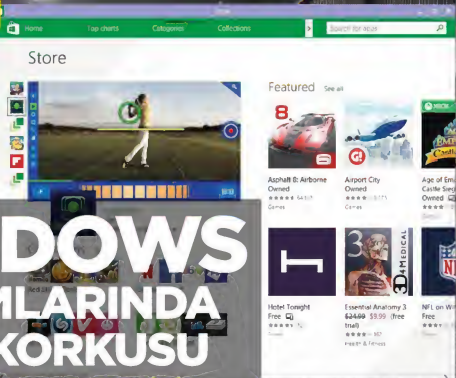


17

Assassin's Creed VR Deneyimi duyuruldu ama bu bir oyun olmayacak. Bu yıl içerisinde çıkacak olan yapımın içeriği henüz belirsiz ama filmle, oyunlarla olduğundan daha bağlantılı olacağına emin gibiyiz. tinyurl.com/vqz102-assassinsvr

18

Oculus'un kurucusu **Palmer Luckey** sözünü sakınan bir insan değil anlaşılan. Oculus'un neden Mac'e gelmediği eleştirilerine verdiği cevap çok netti: "Apple iyi bir Mac yayınladı zaman Oculus desteği de gelir" Siz de aleyhleri hissedebildiniz değil mi?



WINDOWS YAZILIMLARINDA TEKEL KORKUSU

**BİR YANLIŞ ANLAŞILMA MI, YENİ BİR
ÇAĞIN BAŞLANGICI MI? -SARP KÜRKÜÇÜ**

En büyük hayallerimden birisi, akşam eve geldiğimde cep telefonumu bir istasyona bağlayıp yaptığım işleri ne ise ona kaldığım yerden devam edebilmektir. Ekranlarımızda güçlü birer donanım var ama bunları verimli kullanabilmeye konusunda büyük şüphelere sahibim. Telefonda baktığımız Microsoft Office dosyası bir anda dev ekranımıza gelecek mesela ya da web sayfalarını kaldığımız yerden takip etmeye devam edebileceğiz...

Bu hayalimi 2015'in sonlarında Microsoft gerçekleştirdi. Continuum adında bir projesi var Microsoft'un, üst segment Windows Phone'lar hayal ettiğini şeyi kullanıcıya sunabiliyor. Üstelik bu telefonlar, tam kapasite Windows 10 uygulamalarını ya da benzerlerini çalıştırıyor. Telefonu bu ağır uygulamalarla halletmek yerine UWP dedikimiz, Universal Windows Platform adında bir sistem kullanılıyor ve UWP üzerinden kodlanan programlar her türlü Windows 10 cihazda çalışabiliyor: telefon, tablet, bilgisayar. Şu anda Office programları Continuum ile bu şekilde büyük ekrana ve fare-klavye desteğine sahip olabiliyor. Bunun ne kadar güzel şeylere kapı açabileceğinin sanırım farkındasınız. Telefonunuzda başladığınız oyuna evde devam etmek ya da işlerinizi her zaman kontrol edebilmek gibi pratik sonuçları var. Rüya gibi.

Ama bu rüyanın orta yerine dalıp tepkilerle yanıp-dıran bir oyunbozan çıktı geçtiğimiz günlerde. Epic Games'in eş kurucusu Tim Sweeney, Microsoft'a yazdığı bir açık mektupla bizleri 'uyanmaya' davet etti. İster istemez toparlandık ve dinlemeye koyulduk...

UWP ve üzerinde çalışan uygulamalar (UWA - Universal Windows App) Sweeney'e göre ele alınışları bakımından birer tehlike. Çünkü onun gözdelemine göre kullanıcıyı iki noktada baskıyordu: Mac Windows ekosisteminde hiç olmadığı kadar kısıtlanıyor. Bundan dolayı, İkinci büyük problem ise UWP'ye dâhil olan tüm yazılımların sadece Microsoft Mağazası'ndan indirilebilecek olması. O nedenle örneğin Steam'den alsanız bir UWP oyun indirilemeyeceğiz. 2012 yılında Casual Connect etkinliğinde Gabe Newell da aynı Sweeney gibi benzer sıkıntılardan bahsetmişti. 2012 yılında Casual Connect etkinliğinde Gabe Newell da aynı Sweeney gibi benzer sıkıntılardan bahsetmişti. 2012 yılında Casual Connect etkinliğinde Gabe Newell da aynı Sweeney gibi benzer sıkıntılardan bahsetmişti.

UWP ise öncelikle Microsoft'un izni olmadan herhangi bir programın bu standartta yazılamaması anlamına geliyor. İmza kontrolleri yapıyor olması altında o kadar kötü bir şey değil, tabii eğer iOS gibi doğuştan itibaren kapalı mobil platformlardan bahsediyorsanız... Ama PC dünyasında en ufak bir kısıtlama bile göze batıyor, çünkü bugüne kadar böyle bir şeyle karşılaşmadık. Mac, Linux ya da Windows fark etmeksizin bu bağlamda hep özgürlüğü olundu.

İkinci büyük problem ise UWP'ye dâhil olan tüm yazılımların sadece Microsoft Mağazası'ndan indirilebilecek olması. O nedenle örneğin Steam'den alsanız bir UWP oyun indirilemeyeceğiz. 2012 yılında Casual Connect etkinliğinde Gabe Newell da aynı Sweeney gibi benzer sıkıntılardan bahsetmişti. 2012 yılında Casual Connect etkinliğinde Gabe Newell da aynı Sweeney gibi benzer sıkıntılardan bahsetmişti. 2012 yılında Casual Connect etkinliğinde Gabe Newell da aynı Sweeney gibi benzer sıkıntılardan bahsetmişti.

YAZILIM DÜNYASI

Yazılım dünyası ikiye ayrılmış durumda. Başta The Guardian'a çıkan mektubun ardından gerçekten bu dünyanın içinde olan insanlar ırlı ufaklı yorumlarını paylaşıyor mesela odalarında. Rastladığım taraflardan biri, UWP'nin ciddiye alınmaya değer bir tehdit olmadığını söylüyor. Bakın, bir tehdit değil demiyorum. Sadece kitlelere kendisini kabul ettirecek kadar büyüyeceğini, o nedenle de şu anda panik yapmanın yersiz olduğunu söylüyor.

Diğer taraf ise Sweeney ile hemfikir. Sonuçta gerçekten Microsoft'un sunduğu destekle geliştiricileri UWP yazılımları yönlendirebileceğinin farkındalar. O nedenle Microsoft'u bu konuda daha açık ve dürüst olmaya çağırıyorlar. Ama etrafta UWP'nin söylenen kısıtlamaları yapmadığına dair net bir yorum bulamadım. Tek gelen şey, Microsoft'un açıklamaları.



Quantum Break de Rise of the Tomb Raider gibi Windows Store'dan alınabilecek.

olmasıyla mümkündür. Ama Windows 8'in mağazası geliştiricilerden de kullanıcılardan da destek göremeyince Newell'in endişeleri de şimdilik dinmiş gibi görünüyor.

Ama Windows 10 ile birlikte gelen mağaza ve Microsoft'un yeni servis odaklı yaklaşımı korkutucu bir geleceği işaret ediyor bizlere. En azından Sweeney buna inanıyor. Şu anda, ya da yanni için bir tehlike söz konusu değil belki. Ama şimdiden birtakım değişikliklerle sınırlan daraltmaya başlamış bile Microsoft. Sweeney bu fikri desteklemek üzere Windows 10'da web tarayıcısını değiştirmek için bile atılması gereken taklamlar örnek veriyor. 'Ayarları değiştirmek halen mümkün, ama Microsoft bunu zor hale getirerek pazar payını artırma niyetinde' diyor.

Benzer bir sürecin UWP için de geçerli olacağını öngörüyor kendisi. İnsanların Win32'de desteği kaybettiği, onun yerine ister istemez UWP'ye yönlendirildiği bir dünyada tekelin Microsoft'ta olmasından korkuyor. Epic Games ve Microsoft arasında iyi bir ortaklık bağı da var bu arada, Sweeney'nin doğrudan Microsoft'a değil

Microsoft'un hatası, PC'nin açık platformuna mobil dünya muamelesi yapmaktı. Olay biraz büyüdü.



de tekel düşüncesine karşı koymaya çalıştığını belirtmek açısından bu bilgiyi ekleyelim.

Tabii biz kullanıcıların buradaki söz hakkı, bireysel itirazlardan öteye geçmiyor. Asıl güç ve sorumluluk geliştiricilerindir. UWP, başta bahsettiğim hayalim gibi yeni ufukları açıyor olmasına rağmen Microsoft'un açıklamalardaki ketumluğuyla PC dünyası için bir risk faktörü taşıyor ister istemez. Umuyoruz ki yaptırım gücü olan herkes, açık platformlar için savaşını sürdürecektir. ●

LARA'NIN HİKAYESİ

Microsoft Mağazası'ndaki hem ilk oyunu hem de yetinmeyip çapraz atım imkanı sunan ilk oyun olma onuru Rise of the Tomb Raider'ın.



UWP KISITLAMALARI

UWP'nin baskısı program kullanma alışkanlığımızı da değiştiriyor. Örneğin UWA'larda tam ekran çalışma mümkün değil. Bu da oynadığımız neredeyse tüm oyunların genel çalışma mantığı. Üstelik V-SYNC gibi teknolojilerin tam randımanlı ya da Free-Sync gibi teknolojilerin tümünden çalışma şansını etkileyen bir faktör bu. Çünkü oyunlar UWA'da tam ekran gibi gözükün pencerelerle çalışarak performans sınırsızlığı yaşayacaklar. Bunun sebebi, Xbox One'da da görüldüğümüz 'Snap' özelliği ile yana UWA'ların iştirakilebilmesi. Özellikle kullanma ihtimali sebebiyle program buna uygun yazılmalı. Bir diğer konu ise modlama; ki PC oyunculuğunun yapıtaşlarından birisi bu. Oyunlarda destek olmadan yapılan modlarda uygulama exe'sine müdahale edilmesi gerekiyor. Crack olarak düşünmeyin bunu, bugün GTA'larda, Fallout 4'te ya da Dark Souls'da kullandığınız modların birçoğu böyle yapılıyor. UWP sistemi bunu elimizden alıyor, çünkü UWA'ların exe'leri sadece Microsoft Mağazası'ndan indirilebiliyor. Bu da elden geçmiş exe'lerin ya da sistem dosyalarının sunulmaması demek.

MICROSOFT NE DİYOR?

Windows'un başkan yardımcısı Kevin Gallo ilk yorum yapan kişi oldu ve UWP'nin 'tümüyle açık bir ekosistem' olduğunu belirtti. Her mağazaya açık olduğunun da altını çizen Gallo'nun söylediği bir nokta önemli: Windows 10 gelişmeye devam ediyor ve hiçbir şey son haline ulaşmış değil. Eğer bu sözler sizli ilna ediyorsa, Xbox'ın patronu Phil Spencer'in da neredeyse aynı kelimeleri aynı şeyler Twitter'dan söylediğini de dletelim. Yani tümüyle kurumsal, önceden ele tutuşturulmuş cümleler bunlar.





Life is Strange'yi pek de
mimimiz, zor değil mi?



VAMPYR

VAMPIR DEDİĞİN NEDEN GİZLENİR Kİ? -SARP KÜRKÜ

Evet, bu soruyu soruyor insan ister istemez. Vampyr gibi güçlü bir varlığın kendisini gizlemesi nedendir? *Vampyr: The Masquerade* için yazılmış kısa hikâyelerin birinden habiretiğim bir vampir alıntısıyla cevap veriyim o zaman: "Kapının arkasında onlardan çok var, bize güçlü olsak bile çok az."

Buradan kendimizi I. Dünya Savaşı'nın sonunda Londra'ya atalım hep birlikte. Eski bir askeri cerrah olan Jonathan E. Reid rolündeyiz ve ısındığımız için yüzyıllarca öldürmeyi sürdürdüren o ünlü lanet artık bizi de pençesine almış durumda. İspanyol gripinin Londra'yı kasıp kavurduğu günler. Savaşın yaralarıyla ufak ufak sarıymaya başlamış. Reid'in uzun yaşamının işte bu kesitinde giriyoruz sahneye. Mesleği sebebiyle "insanları kurtarmaya" programlı bir kişi olsa da Reid'in durdurulamaz bir açlığı bir kana karşı. O nedenle karşısına çıkacak olan karakterlerle etkileşimi ve ilişki şekli bu gelişter arasında şekillenecek.

Vampyr'ın ismindeki "y" harfi de bu kınmayı temsil ediyor. Bunu söyleyen de oyunun arkasındaki yapımcı firma Dontnod Entertain-

ment. Hem inceleme notları yüksek, hem de satış başarısı yakalamış olan *Life is Strange*'den sonra bugüne kadar atmadıkları derecede büyük bir adım atmış ve Vampyr projesine başlamışlar. Daha önce atmosferi sıkı sıkya oluşturan bir oyun yaratmayı başarmış olsalar da, ergenliğin sonlarında bir kızın yaşamıyla hastalıktan kırılan bir savaş sonrası Londra atmosferi arasında dağlar kadar fark var. Ama Dontnod ekibi kendine güveniyor, bunu da *Life is Strange*'den ne kadar uzaklaştıklarından bahsederek göstermeye çalışıyor.

Vampyr'de açık bir dünya ve bu dünyada tanışabileceğimiz bir dolu karakter olacak. Aynı şekilde görevler üstünden ilerleyen bir de hikâyemiz var, şimdilik detayları saklı olsa da. Ana karakterimiz Reid insanlarla konuşacak, onların günlük rutinlerini değiştirebilecek, bir şekilde "karanlık bir sokakta" yollarını kaybetmelerini sağlayabilecek. Ama Vampyr sadece konuşarak yolunuzu bulduğumuz bir macera olmayacak. Büyüsinde karakter seviyesi, yetenekler ve dövüş de yer alıyor. Bu kısımların kuvveti ya da anlatı yönü yüksek bu maceraya nasıl oturtulacağı konusuysa şimdilik kafa lardaki

en büyük soru işareti.

Atmosferin en önemli öğelerinden biri olan grafikler, gördüğümüz ekran görüntüleri üzerinden Londra'nın o kesif ve dramatik sokaklarını yansıtmayı başarıyor. Bilmediğimiz şey ise Reid'in karşılaşılabilecek çevresel faktörler. Grip salgını içilen kanın özelliğini değiştiriyor mu? Sadece hastalığın dokunmadığı kişileri mi bulmamız gerekecek? Ya da Londra'ya gün doğuyor mu hiç, yoksa sonsuz ve uzun bir geceyi mi oynayacağız? Bizden başka vampirler de var mı? Nasıl bir hiyerarşi içerisindeyiz? Bizi ısırın kişiyle nasıl bir bağımız var? Sorular bitmiyor tabii... Vampyr bitmeye yakın bir proje değil, Dontnod da oyunun sınırlarını daha %100 çizmediklerini itiraf ediyor.

Ama ekibin şu ana dek yaptığı açıklamalara bakılırsa, bu kadar heyecanlı olmalarının asıl nedeni oyunun altına gururla imzalarını atmak istemeleri. Onlar kendilerine güveniyor ya ne âlâ, bize de Londra'nın puslu sokaklarında avımızın peşine düşmek kalır. Tek sorun, bekleyeceğimiz sürenin biraz uzun olması.

TOM CLANCY'S THE DIVISION

TOPLUM ÇÖKTÜĞÜNDE
BİZ ORTAYA ÇIKARIZ



18
www.pegi.info

XBOX ONE

PS4

PC DVD

UBISOFT

SATIŞTA

aralgame

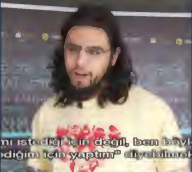
UYUN KAHKAR

Rami Ismail



Feminizm

Rami kendini bir feminist olarak tanımlıyor; yani kadınlara maruz kaldığı cinsiyet ayrımcılığına karşı mücadele ediyor. Elbette eşitsizlik mefhumuna en çok kafa yorduğu mecaz oyun sektörü. Bu sektörde her ne kadar odak mesele cinsiyet eşitsizliği olsa da, feminizm onun eşitsizlik idealindeki bütünün uçak bir parçası sadece: İsmail için sadece kadınların değil, herkesin sektöre katılması ve genel anlamda 'eşitler' muamelesi görmesi gerekiyor. Eşcinseller, engelliler, beyaz olmayanlar, farklı kültürel arka planlara sahip insanlar vs. Ayrıca kendisinin Mısırlı bir babanın çocuğu olmasından mütevellit sahip olduğu esmer ten, kendisine havalımanı kuyruklarında hep ekstra güvenlik önemli ve kontrolleri olarak geri dönmüş. Bizatt eşitsizliğin içerisinde gelmiyor yanı. Bu vesileyle Rami'nin yurtdışında epey vakit geçirdiğini, senenin sonunda 40 günü Hollanda'da olduğunu da ekleyeyim.



Türkiye Macerası

Neredeyse yeryüzünde adım atmadığı ülke kalmayan Rami Ismail, Türkiye'de Bahçeşehir Üniversitesi BUG İptiriliğiyle, 2014 yılında düzenlediği mobil oyun atölyesi 'Geleceği Yazanlar' kapsamında ülkemizde de gelmiş. Oyun yapımı konusunda ülkemizin büyük fırsatları barındırıyor, birçok başarıya ulaşmış ve geliştiricinin olduğuunu ve bu işiyle yeterli teknolojiye ulaşma imkânı bulduğumun altını çizerek, bu konuda heves yapan tüm vatandaşlarını yüreğine su serpmiş kendisi. Bu denli çok ülkeyi gezip gören ve işin ehli diyebileceğimiz Rami Ismail'in söyledikleri gazza getirdi elbette. Daha fazlası için şu videoya bir göz atabilirsiniz: tinyurl.com/ogs-102-ismail



Rami Ismail

HEM YAPIMCI HEM DE GEZGİN BİR ÖĞRETMEN

-İHSAN C. ASMAN

Hepimiz, hayatımızın bir döneminde de olsa adına "kariyer günleri" denen kofü etkinliklere katılmaya zorlanmış yahut en azından bir kere konunun sözde danışmanları ve rehberleri tarafından sorguya çekilmişizdir. İndie topluluk dendiğinde aklı gelen ilk isimlerden biri olan Rami Ismail de, bu danışman/rehberlerine benzeyen nasihatları ve kariyer günlerindeki frontman'lerinkini fena halde anımsatan sahne performanslarıyla aklı o günleri getiren bir kişi. İnternette, kariyeri ve deneyimleriyle ilgili sayısız üniversite-fuar semineri bulabiliyorsunuz; sosyal medyayı ve kendi blogunu ürktükten bir iştahla, etkin şekilde kullanıyor ve dürüst olmak gerekirse ilk bakışta bu didaktik ton insana birazcık itici geliyor. Ama esasında bu durum sadece 'ilk bakışta' böyle. Zira onu tanıdıkça fark ediyorsunuz ki aslında Rami, umutsuz ve keşfedilmeyi bekleyen geliştiricilere ve meraklı oyunculara ulaşabilmek, yani sektörün bu görece demokratik bileşenini - indie topluluğundan - daha da sağlamlaştırmak için dört dönen bir gönüllü. Hazırsanız hikâyeyi başa saralım ve bu gönüllü kahramanın oyun dünyasında adimladığı yolları, biz de satırların yardımıyla yürüme deneyelim.

KÖTÜLERİN DÜNYASINDA...

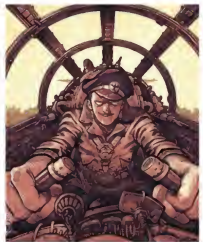
1988 yılında Mısırlı bir baba ve Flaman bir annenin çocuğu olarak Hollanda'da dünyaya geliyor; bu iki kültürlü aile ortamında, kısa sürede programlamayla hemhal oluyor. 6 yaşında QBASIC ile programlamaya giriş yaparak farklı bir "kariyer" edineceğinin sinyallerini erken yaşta veriyor. Okul yıllarına, kendi tabiriyle 'genelde kafası az buçuk çalışan, standartları dışında kalın' çoğu çocuğun karşılaştığı 'bullying' yani diğer öğrenciler tarafından rahatsız edilmesi damgasını vuruyor. Yine de bu tatsız sürecin İsmail'e öğrettikleri, onun geleceğinde yapıcı rol oynayacak etmenlere dönüşüyor bir müddet sonra: Toplumun dayattığı normların dışında da var olabilmeyi, kısacası kendisi olmayı beceriyor ve başkalarının absürd diye tanımadığı hayallerine sıkı sıkıya tutunmayı öğreniyor. Kendisini keşfetmek ona başarıları kısa sürede tattırıyor; lisede türlü tacize maruz kaldığı sınıfı değiştirmek için kasıtlı olarak sınavlarından düşük not alarak başka sınıfa transfer olduğu ertesi yıl, dönem sonu konusmasını yapmak kendisine kalıyor.

Programlama ve oyunlarla bu kadar ilgili olduğunun ve ülkesinin eğitim imkânlarının

da sayesinde, Utrecht'teki HKU University of the Arts'ta oyun tasarımı bölümünde girmeyi tercih ediyor Rami. Eh, İsmail'in mezun olmayı bekleyeceğini mi düşündünüz? Rami bir gün elbette kendi oyunlarını geliştirecekti ama bunun için okulun bitmesini beklemeye niyetli de değildi pek. O kadar da sevmediği ama tipki onun gibi okulu bırakmaya kararlı Jan Willem Nijman ile üniversite sıralarını geçmiştire bırakmaya karar vererek, kendi şirketleri Vlambeer'i kuruyor 2010 yılında.

"Aslında yaptığımız iş hiç akli kân değildi" diye kabul ediyor Rami. Yine de her zaman söylediği "bir şeyi öğrenmenin en iyi yolu, konuya dair kitapları okumak değil bizzatlı o işi yapmaktır" sözünü hatırlarsak, Rami'nin temel motivasyonunu anlamak daha kolay hale geliyor. Üstelik bu işi yaparken biraz fazla rahatsız: Orneğin, Vlambeer ismini ve muhtemelen sarhoş halde çiziktirilmiş logosunu, kime ait olduğunu bilmedikleri bir defterde tesadüfen görüyor ve "tamam kullanalım madem" diyorlar. İkili rahat olmasına rahat ancak aynı zamanda oldukça üretken. Şirketi kurduktan kısa süre sonra, hem özele indie dünyasında hem de genelde tüm oyun dünyasında onları tanınır hale getirecek büyük başarıları ulaşıyorlar. İlk oyunları olan ve

Luftrausers görüp pörilebileceğiniz en acayip ve en şokleyici şeyin 'aliş' adında bir





ZAMAN ÇİZELGESİ

2010

Vlameer adlı indie şirket Rami İsmail ve JW ikilisi tarafından kuruluyor ve aynı yıl Super Crate Box ve web tabanlı olarak Radical Fishing piyasaya çıkıyor. Bu iki oyun Rami ve JW'yi ufaktan ünlü yapımcı yapıyor. Ayrıca SCB'nin 2012'de Commodore 64'e port edilmesi şeklinde de ilginç bir bilgi var.

2011

Super Crate Box Uluslararası Bağımsız Oyunlar Festivali'nde finalist olmayı başarıyor. Ayrıca Ekim ayında ekibin geliştirdiği üstünlüğü Serious Sam: The Random Encounter piyasaya çıkıyor. Çok yüksek notlar almaya başlıyor ve bu sayede oyunun bir iş olarak yerini alıyor bu oyun da.

2012

Bu yıllar Vlameer'in üretkenliğinin klon savaşları nedeniyle düştüğü ve az kalın sektörden tamamlama kopmasına ramak kalan yıllar. Neyse ki Rami ve JW depresyondan çıkmayı başarıyor ve klanın yaratıcılığıyla tekrar sağlam kılıyorlar.

2013

Ridiculous Fishing piyasaya çıkıyor ve ödülleri topluyor. Kelimelerin tam anlamıyla Rami'nin omuzlarından ağır bir yük kalkıyor. Bakı tutma olanağı yeni bir soluk getiren oyun, yaratıcı mekanikleriyle dikkat çekiyor.

2014

Deniz savaslarını konu alan ve oldukça eğlenceli bir shoot 'em up olan Luftrausers piyasaya çıktı. Aynı yıl Rami'nin Türkiye'ye gelip buradaki oyun geliştiricileriyle buluştuğunu da not edelim.

2015

Post-apokaliptik bir kurguda mutanların taht savaşını anlatan (1) Nuclear Throne piyasaya çıktı. İlk olarak 2013'te Mojam etkinliğinde 72 saatlık bir sürenin sonunda prototipin aldatıcı yorumlardan ötürü Rami ve JW, NT'yi tam bir oyuna dönüştürmeye karar verdiler, çok da iyi yaptılar.



2010 yılında piyasaya sürdükleri *Super Crate Box*, bir sonraki sene Bağımsız Oyunlar Festivali'nde tasarım dalında mükemmellik ödülü için finale kadar çıkmayı başarıyor.

ŞİRHİLİ SÖZCÜKLER: RADICAL FISHING

Super Crate Box'i geliştirirken, Vlameer bir yandan da *Radical Fishing* isimli oyun üzerine çalışıyor. Aynı yılın Aralık ayında *Radical Fishing* tarayıcı tabanlı bir oyun olarak internet alemine düştü. Bu arada hatırlarsınız, 2010 yılı iPad'ini henüz çıkıyordu ve iOS'un yeni yeni dikkat çekmeye başladığı bir dönemdi. Dolayısıyla Rami ve JW oldukça beğeni toplayan oyunu yakın gelecekte, iOS platformu için yeniden geliştirmeye kafalarına koymuşlardı bile. Aynı esnada, yavaş yavaş oyun sektöründe dikkat çekmeye başladıklarından, *Devolver Digital* isimli yayıncı firma yeni bir *Serious Sam* oyunu teklifiyle Vlameer'in kapısını çaldı. İsmail ve JW teklifi kabul ederek *Serious Sam: The Random Encounter* üzerinde çalışmaya başladılar ama bu esnada hiç beklenmedik ve Rami'yi neredeyse sektörden kopma raddesine getirecek denil can sıkıcı bir şey oldu: Gomenauts isimli bir firma *Radical Fishing* klonu, *Ninja Fishing* isimli başka bir oyun çıkardı.

Ninja Fishing App Store'da kısa sürede hit haline geldi ve takip eden dönemde, kendi emeklerinin çalındığını düşünen İsmail uzun sürek bir depresyon haline saplandı maalesef. Koca bir Global Game Jam çalışmaları dönemi Rami için anımsıyor: 'Öğrendim ki üretkenlik dediğimiz şey aslında o kadar da sağlam değil; aksine olabildiğine kırılabilir bir şeymiş.'

Neyse ki bu klon savaşları meselesine takılı kalmayıp, oyun yapma tutkusunu çürükten kurtarıyor Rami. *Serious Sam* üzerine çalışırken çıkardıkları pek çok mini oyunun en ünlüsü Luftrauser'in devamı *Luftrausers*, Rami ve JW'nin kaçbettığı motivasyonu ikiliye geri getiriyor. Bu arada *Radical Fishing*'i yayıtmaya karar veren ekip, oyunun iOS versiyonu *Ridiculous Fishing*'i de 2012 yılındaki Bağımsız Oyunlar Festivali'nde tanıtıyor. *Ridiculous Fishing* 2013'te piyasaya çıktığından hem Vlameer'in sektördeki yerini sağlamlaştıyordu

hem de ekip onları neredeyse sektörden koparacak denli derinden etkileyen kötü bir anının tutsaklığından kurtuluyordu; ayrıca oyun Apple Yılın Oyunu ve En İyi Tasarım Ödülü gibi ödülleri topluyordu. Çıkardıkları sayısız oyunun ve *Ridiculous Fishing*'in dışında, Rami ve JW'ye sektöre geri dönme hırsını veren Luftrausers (2014) ve geçen sene çıkan *Nuclear Throne* da akılda kalan yapımlar olarak sıvıllıyordu.

Bugün Rami İsmail oyun geliştirmeye ayırdığı vakit kadar dünyaya da gezerek başka oyun geliştiricileriyle kendi deneyimlerini paylaşıyor ve oyun sektörünün sözde zorluklarına meydan okuyor. Büyük şirketlerin çarptığı, inanılmaz meblağların döndüğü klasik

"Üretkenlik dediğimiz şey aslında o kadar da sağlam değil, alabildiğine kırılabilir bir şeymiş."

şartlarda, pek çok amatör geliştiricinin kapısını dahi aralayamayacağı bu büyüklüğü daha fazla kişiye erişilebilir kılmak adına azımsanmayacak bir çaba sarf ediyor. Örneğin başka indie yapımcıların kendi işlerini tanıtmaları kolaylaştırması için geliştirdiği presstit bu çabanın sadece ufak bir parçası. Burada söz konusu olan çığır mütevazılık ya da kör bir idealizm değil aslında, Rami sadece şu basit formülün işlerliğine gönülden inanıyor o kadar: Başkalarına yardım etmek, aslında en başta kendine

yardım etmektir. Bu gezgin çelebi halinden elde ettiği kazanç ise bu formülle birer uyuyor: Batılı olmayan ülkelere konuşma yapmaya çıktığında, çok ekstrem durumlar olmadıkça ücret talep etmiyor; ama kimi durumlarda geliştirdiği oyunlarda ona katkı sağladıkça birçok yeni geliştiriciyle irtibat sağlamış oluyor.

SANA ŞİMDİDEN BORÇLUYUZ

İki bambaşka kültüre yoğunlaşmış, kafası farklı çalışıyor diye ilk gençliğinde defalarca taciz edilmiş ve usulistik eseri addedilebilecek oyunu başkaları tarafından kopyalanmış bir programcının oyun sektörüne, fırsat eşitliğine ve herkesin söz söyleyebileceği bir kamusal geliştirme soyunmasına ben şirmiyoruz sevgili okur, sen de şaşırma. Bu üstün babanın meyveleri belli ilk etapta *Super Crate Box*, *Ridiculous Fishing* ve *Nuclear Throne* gibi şahane oyunlar ama yakın gelecekte daha fazlasını göreceğimizden de şahsen hiç kuşum yok.



Ormosa do olur



Geise de oynosak!



Ölünüz reisi!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ



HORIZON
ZERO DAWN

İSTE
METRE

KONSOLA ÖZEL OYUNLAR

KONSOLLAR OYUN İSTİYOR!

Eskiden konsol hayranı olmanın, taraf seçmenin bir anlamı vardı. PC zaten bağımsız ve özel oyunlar toplamında devasa bir oyun yelpazesine sahip olarak bu savaşı dışardan izleyen zengin insanı gibi olsa da Sony ve Microsoft'un taraftarları canla başla birbirlerine saldırdı.

Çünkü bir zamanlar, konsola özel oyunlar akardı. Durmazdı. Kendinizi kestiğiniz zaman da kanınız ya mavi ya da yeşil akardı konu oyunlar olduğunda.

Ama çıkışlarının üstünden 2,5 yılı aşkın süre

geçmesine rağmen hâlâ toz toplayan birer cihaz muamelesi görüyor PS4 ve Xbox One'larımız. Hayır, çıkan onca oyunu bilmiyoruz değilim, kasıtlı olarak yok sayıyorum sadece. 1080P ve 60fps'lik görüntüyü hesaplamakta zorlanan iki cihazımız var ve sağlam bir PC'nin yanında utanmaya muhtaçlar. Utançlarını üzerlerinden atıp para-dıkları an ise kendilerine özel (exclusive) oyunların geldiğinde oluyor ancak.

Hani konsolun potansiyelini sonuna dek kullanan, onun satış argümanı olacak kadar kaliteli olan oyunlardan bahsediyorum. İşte 2016'da biz Oynugezer olarak böyle oyunlar

görmek istiyoruz. Büyük yapımlardan, sürükleyici hikâyelerden beslenmek istiyoruz. Kanat altına alınan bağımsızları değil de kallavi parayla ortaya konmuş kaliteli işleri görmek istiyoruz yani. Ama elimizdeki yelpaze çok dar, çok kısır. İki konsolda da neler olduğuna şöyle bir dönüp bakın istedim. Çünkü biz baktıkça içimiz karıyor:

■ **UNCHARTED 4: A THIEF'S END (PS4):** Nathan Drake'in son macerası, Uncharted serisinin ise yeni bireyi ertelene ertelene bir hal oldu. Erki Mayıs ayında çıkacak diye bekliyorduk, yine gecikmezse eğer.

■ **CRACKDOWN 3 (ONE):** Çok oyunculu modundaki müthiş yıkım fiziğiyle dikkat çeken oyun, Xbox'ın iki önemli oyunundan biri. Quantum Break'ın PC'de boy gösterdiğini gördüğümüz için listenin daha da üstlerine çıkmış durumda. Umuyoruz ki 2016'da oynayacağız.

■ **HORIZON ZERO DAWN (PS4):** Guerilla Games bizi 1000 yıl kadar geleceğe götürüyor bu açık dünya aksiyon oyununda. Mekanik dinazorların kol gezdiği dünyanın çıkış tarihi belli değil daha.

■ **GEARS OF WAR 4 (ONE):** Marcus'un oğlu JD Fenix ile oynayacağımız Mart ayında öğrendiğimiz Gears of War 4 de yine hem hevesle beklenen hem de çıkış tarihi belirsiz oyunlardan.

■ **THE LAST GUARDIAN (PS4):** Açıklanışının üstünden yedi yıl geçmiş olan The Last Guardian, eğer plan tutarsa bu yaz piyasada olacak. Ama olmazsa adım adım Duke Nukem Forever'i gölgede bırakacak seviyelere yaklaşıpacak.

Evet, şaka değil. 2016'da çıkacakları kesin(fimsi) oyunlar listesi bu kadar. Tabii buraya Re-Core, No Man's Sky, indeni, PS VR oyunları, Cuphead gibi daha ufak isimleri doldurup listeyi şişirmeyi deneyebilirsiniz. Ya da Quantum Break, For Honor, Deus Ex: Mankind Divided, FF XV, Doom, Dark Souls 3, Mirror's Edge: Catalyst gibi multiplatform (en azından PC'ye de çıkacak olan) oyunlardan bahsederek kendinizi rahatlatabilirsiniz. Ama hüznü bu gerçekle karşı karşıyayız arkadaşlar: aldığımız konsollar sadece yazıl birer PC'den ötesi olabilmis değil bugüne kadar. Üstelik çok oyunculu hizmetleri paralı, oyunların tekil fiyatı daha pahalı, yazıl birer PC... Gözler yaşı, kalpler kırık bu kışlarda ey Sony, ey Microsoft. Durumun farkında mısınız acaba? -Sarp



THE LAST
GUARDIAN



CRACKDOWN 3



UNFORESEEN

GİST'te oynadığım, müthiş potansiyele gördüğüm ama bir türlü iletişimi kuramadığımız için geçen ayki makaleye yetişmeyen bir oyundan bahsedeceğim. Evet, AAA oyunların yer aldığı BBI'de hem deli Çünkü Unforeseen, korku ve bulmacayı seven insanlar için "ikişi bir arada" tadında bir güzellik. Üç kişilik Iron Stake ekibi bize aslında kaybolan hafızasını geri kazanmaya çalışan bir karakterin hikâyesini anlatıyor. Kişi gibi gözükten bu hikâye, tabii işlenişle zenginleşecek ve zorlayıcı bulmacalar tam da bunu yapıyor. Bir bulmacayı çözmek için uğraşırken yan taraftan süren yaratıcı fark etmenin zevk mi acı mı vereceğini şimdilik bilemiyorum tabii (hayır, hâlâ sevmiyorum korku oyunlarını arkadaş). Birinci kişi kamerasından oynanan ve Unity 5'in tüm nimetlerinden yararlanmaya çalışan Unforeseen'in hâlâ uzun bir yolu var aslında ama sadece üç kişilik bir ekibin ortaya koyduğu bu işin derinliği şimdiden inanılmaz. Steam Greenlight'ta yakında boy gösterecek kendisi, sonrasında da 2016'nın son çeyreğinde piyasada görüleceğiz umuyorum ki. Ama geçen sayıda bahsettığımız GİST oyunlarının ve Unforeseen'in isimlerini bir kenara not edin. Benden söylemesi. -Sarp



Ö Tür: Macera O Yapım: Iron Stake O Doğrım: Sleam
O Platform: PC O Çıkış Tarihi: 2016 son çeyrek



KNIGHTS AND BIKES

Media Molecule'ü biliyorsunuz; PlayStation için olabilecek en sempatik oyunların yapımına kendini adanmış, sempatik İngilizler. Bir diğer deyişle, ilk 2 LittleBigPlanet ve Tearaway'ler... Peki Foam Sword'u biliyor musunuz? Knights and Bikes'i görene kadar ben de bilmiyordum ama Media Molecule'den kopup yine akide şekeri gibi bir oyun yapmak üzere Kickstarter'dan fonunu toplayan bir ikili kendileri. Knights and Bikes ise, nasıl desem, aslında akide şekerinden ziyade leblebi tozu gibii... Tümüyle 80'ler sonu - 90'lar başı çocuklarının anılarını canlandırmaya odaklanmış bir tema ve tabii yine çok eğlenceli bir oynanış üstüne kurulu her şey. 1987

yılında, yaşadıkları adayı turizmden ve bazı mistik düşmanlardan kurtarmaya çalışan çocukların hikâyesini anlatan oyun, co-op bir macera. Düşmanları çamura saplamak, frizbiyle bayıltmak, mızraklar eşliğinde bisiklet şövalyeliği yapmak gibi tam "çocukça" işlerimiz olacak Knights & Bikes'ta.

Ekibin yaratıcılığı ve hikâyenin tatlılığı konusunda hiç bir şüphemiz yok ama oynanışın neye benzeyeceğini görmeden çok iddialı konuşmamak lazım. Sonuçta çocukluk anılarından bahsediyoruz, o hayal dünyasını tuğlarla debelenerek ya da çeviremediğimiz bir kamera yüzünden ölüp durarak mahvetmeyelim. -Serpil

Ö Tür: Macera O Yapım: Foam Sword O Doğrım: Sony
O Platform: PS4 O Çıkış Tarihi: Bilemiyoruz



PARAGON

BİZE DE Mİ MOBA? -TARIK KAPLAN

Siz konusunu yeni bir MOBA olduğunda ilk aklına gelen soru "Neden?" oluyor. Her zaman desteğe ve geliştirmeye ihtiyaç duyan bir türe, üstelik de oyuncu kitlesinin çok büyük bir bölümünü iki-üç büyük yapıma bölmüş olan bir türe giriş yapmak iyi bir fikir mi? Evet, çok popüler bir oyun tipi ama bu riski almaya gerçekten değer mi?

Piyasadaki en iyi oyun motorları arasında yer alan Unreal Engine'in ve Unreal Tournament gibi oyunların yapımcısı olarak tanıdığımız, MOBA konusuyla ise hiç ilgisi olmadığını zannettiğimiz Epic Games soruya "Evet, değer!" yanıtını vererek bizleri şaşırtıyor.

Epic Games imzalı Paragon nasıl bir şey peki? İlk bakışta tam bir shooter havası veren bu oyun aslında Unreal Engine'in tüm kapasitesi kullanılarak yapılmış safkan bir MOBA. Evet, Paragon görebileceğiniz en yalın MOBA oyunlarından biri. Türe öyle aman aman bir yenilik getirme

amacı yok; üç koridorlu tek haritasıyla, koridorlar arasında kalan orman bölgesiyle, mavi - kırmızı geliştimeleri ve oyuncu klasmanlarıyla tüm hedefi türün klasik bir örneği olmak olan bir yapıım bu. Benzerlerinden farklılaştığı sadece birkaç ufak nokta var; alışık olduğumuz stratejik görüş açısını sağlayan üst kameranın üçüncü tekil hale dönüşmesi (bkz. Smite) ve haritaya yerleştirilmiş bazı taktiksel ekler gibi. Ve tabii Unreal Engine... Bolca Unreal Engine...

FARKLI BİR KİTLEYE OYNAMAK

En küçük payın bile aslanın ağzında olduğu bu piyasada hayatta kalabilecekler mi diye düşünüyor insan ister istemez. Bu sorunun cevabı, oyunun PC ile birlikte PS4 için de yapıyor olmasında yatıyor kısmen. PS4 için hâlihazırda bildiğimiz hiçbir MOBA oyunu yok. Paragon da bu konuda bir ilk olmayı ve konsol oyuncularını da bu türe çekmeyi istiyor. Üstelik bilgisayar oyuncularıyla konsol oyuncularının aynı maçta bulunabilmesi, yani çoklu platform özelliği de olması

bu konuda ellerni epey güçlendiriyor. Eğer Epic doğru reklam yapar ve konsol oyuncularını kendine çekmeyi başarsa, bu uzun soluklu bir maratona başlangıcı olabilir.

Tabii için içine konsol girdiğinde bilgisayar oyuncularının daha avantajlı olması kaçınılmaz. Sonuçta fare+klavye ikilisi geçebilen bir kontrolör çıkmadı henüz piyasaya (sen de üzdün Steam Controller). Yapımcılar konunun üzerinde bolca düşündüklerini ve mekanikleri buna göre ayarlayacaklarını söylüyorlar. Oyunu sadece PC'de oynama şansım olduğundan Dualshock 4 ile nasıl bir deneyim yaşadığını tam bilmiyorum fakat karakterlerin yetenekleri konsollara da gayet uygun şekilde düzenlenmiş gibi görünüyor.

Oyunun tutup tutmayacağını belirleyen çok önemli bir detay daha: Paragon oynaması ücretsiz bir oyun. Oyun içindeki güncüleri etkileyecek olan hiçbir şey de gerçek parayla satılmıyor,



Harita düz bir koridor değil, bildiğin topografik gelişmesi yapılmış. Çukurlar, tümsekler...

yalnızca karakter kostümleri gibi kozmetik ürünleri gerçek parayla alabiliyorsunuz. İçin içerisinde hiçbir şekilde "kazanmak için öde" mantığı olmayacağını ısrarla belirtiyor yapımcılar. Gerçi şu an oyuna erkenden ulaşmak isteyenler için Founder Pack'ler satılıyor ama bu geçici bir durum (ya da fena kandinilyonuz.) Eğer açık beta'ya kadar beklemek istemerseniz 205'dan başlayan paketlerle aksiyona erkenden dalaabilirsiniz.

SAVAŞ ALANIMIZLA TANIŞIN: AGORA

Muhteşem görümlü haritamıza gelelim... Stratejik derinlik sağlama için eklenen ufak detaylar dışında oldukça klasik bir üç koridorlu harita yapımız var. Bu detaylardan biri haritadaki yükselti farkları. Her koridorun kenarlarında ve ormanlı koridorların bağlandığı noktalarda bulunan ufak tepe ve çıkıntılar savaş anındaki hareketlerinize çeşitlilik katarken hareket alanınızı da genişletiyor. İçine girdiğinizde eşer o an savaşta değişilen görünüşe olmanızı sağlayan sis çemberleri de buna eklerince kovalamacılar daha da eğlenceli hale geliyor. Haritanın bir diğer özgün özelliği ise 'harvester'lar. İki takımın da ormanında ikiser tane bulunan harvester noktaları, harvester key adlı karta sahip kişiler tarafından kurulabiliyorlar. Daha sonra belli aralıklarla CXP (ne olduğunu açıklayacağım) biriktiren bu toplayıcılardan belli oranda CXP alabiliyorsunuz. Özellikle orman kahramanları için eklenmiş bir özellik olarak görürse de bir harvester, onu kuran takımındaki herkese yarar sağlıyor.

Oyunun ne kadar güzel görüldüğünü zaten resimlerden ve videolardan gördüğünüze eminim. Burada kaplamalar üzerindeki ışık yansımalarından, renklerin canlılığından, efektlerin ne kadar güzel görüldüğünden bahsetmenin çok bir anlamı olmayacağından o kısmı es geçiyorum. Ama şunu söyleyebilirim, tanıtım videolarında gördüğünüz her şey oyun içi görüntü ve oyun alfa aşamasında bile görsel anlamda neredeyse kusursuz. ... Hatta o kadar iyi ki, oyunu

bir süre oynadıktan sonra bu durum bir soruna dönüşmeye başlayabiliyor.

MOBA oyuncuları, oyunda ustalıkla rakipleri ve çevreyi açık bir şekilde görmenin ne kadar çok şey değiştireceğini bilir. Sadece yarım saniyelik bir gecikme rakibinize büyük bir avantaj vermenize, hatta bazen oyunu kaybetmenize bile sebep olabilir. Paragon da rekabetin bu denli öne çıktığı bir türün mensubu olarak kulübün bazı temel kuralları ve baştan kabul etmek zorunda ki "açıklık" MOBA'lar için tam da böyle bir kural.

Kazanani belirleyen şeyin oyuncu tecrübesi olduğu bir oyundan bahsediyoruz. Yeteneklerin bekleme süreleri, animasyon başlangıcıyla aktif olma arasındaki aralık gibi ufak detaylar oyuncular ustalıkla kazanını belirleyecek olan asıl etkenler haline gelir. Bu aşamada grafiksel anlamdaki başarıların önemi kalmıyor.

• KARAKTERLER •

DEKKER [SUPPORT/MAGE]

Genel olarak yetenekleri hareket hızı değişimine odaklanan bir destek karakteri. Uzun menzilli normal vurulara sahip ve enerji gücüyle güçleniyor. Üstisiyle rakipleri belli bir alana geçici olarak hapsedebiliyor, dostlarına hareket hızı veren alan etkili büyüler var.

FENG MAO [ASSASSIN]

Sürekli düşmanlarının burnunun dibine girmeye odaklı bir dövüşçü. Hareket kabiliyetini artıran ve yakın dövüşte kendisine avantaj verecek kalkınlar açmasını sağlayan yeteneklere sahip. Fiziksel hasar vuruyor. Özellikle az canlı rakipler için korkulması bir karakter.

GADGET [MAGE]

Minion temideleme konusunda usta bir mage. Enerji gücü odaklı saldırı ve yetenekleri var. Alan etkili büyülerle rakiplerinin hareketini yavaşlatma konusunda oldukça başarılı.

GIDEON [MAGE]

Tamamen hasar odaklı bir mage. Çok yüksek enerji hasar vuran yetenekleri ve çevresindeki rakipleri kendisine doğru çekerek belli bir süre hasar veren üstisiyle oyundaki en güçlü karakterlerden biri.

GRUX [FIGHTER/TANK]

Can ve fiziksel saldırı odaklı bir tank. Rakiplerini kendisine çekebiliyor ve üzerlerine hücum edebiliyor, üstisiyle gelen sersemletme etkisi de onu kitle kontrol konusunda önemli bir yere koyuyor. Kanama etkisi veren saldırıları da cabası.

Şu manzaraya bakalın ve muhteşem görülmeliğini söyleyin...



• KARAKTERLER •

HOWITZER (MAGE)

Alan etkili enerji hasarı vuran yetenekleri ve uzun menzilliye koridor da zafır kazanmak için uygun bir seçenek. Enerji hasarı vuruyor, yetenekleriyle rakibini sıkıştırıyor.

KALLARI (ASSASSIN)

Yüksek hareket kabiliyetine sahip bir sulkaşçı. Görünmez olma yeteneği, yüksek hareket hızı ve kanama etkisi veren vurulan onu bir anda ortaya çıkan bümücü bir karakter haline getiriyor.

MURDOCK (MAGE)

Daha çok markasın görünümü olsa da enerji hasarı vuruyor. Özellikle haritanın herhangi bir noktasına etki edebilen ulti'siyle rakiplerine son vuruş yapmada oldukça başarılı bir karakter.

MURIEL (SUPPORT/MAGE)

Ultisiyle herhangi bir dostunun yanına anında gidebilen bir destek karakteri. Dostlarına kalkan ve hareket hızı verebiliyor ve rakiplerini yavaşlatan alan etkili yetenekleri var. Enerji hasarı vuruyor.

RAMPAGE (FIGHTER/TANK)

Özellikle ormana girmesi için tasarlanmış bir fiziksel saldırı karakteri. Rakiplerini sersemletebilmesi, hareket kabiliyetini artıran sıçırma özelliği ve çok yüksek hasarları tanklamasını sağlayan ulti'siyle hem hasar verip hem kurtulabiliyor.

SPARROW (MARKSMAN)

Alışıldık, klasik bir okçu karakter. Fiziksel saldırı odaklı, yüksek hasar vurmaya yarayan yeteneklere sahip. Kaçış olmaması onu çoğu karakter için kolay hedef yapıyor.

STEEL (FIGHTER/TANK)

Yüksek defansif özelliklere sahip olan, alan etkili hasar vurabilen bir tank. Rakiplerinin mermilerini durdurarak sağlığı ve alan etkili sersemletme sağlayan ulti'siyle takımına çokça seçenek sunabilen bir karakter.

TWINBLAST (MARKSMAN)

Tamamen yüksek hasar vurmaya odaklı bir marksman. Hareket kabiliyetini artıran bir kaçma yeteneği olması onu diğer zayıf karakterlere göre daha güvenli kılıyor.



Kendini sadece onlarca değil yüzlerce, hatta binlerce saat oynatması gereken bir oyun bu. Grafikler gerçekten çok hoş evet, ama insan gözü en güzel görüntüyü bile çabucak alıyor. İşte, Nitekim onuncu maçın ardından çevrenin ne kadar güzel görüldüğünü tamamen göz ardı etmişim bile.

İşte bu noktada o güzel efektlerle havayı patlamalar bana engel olmaya başladı. Her normal vuruşun ekranında uçan kıvılcıklar çıkarması, gidecek daha çok dikkatimi dağıtıyordu. İşte bu yüzden görsellik önemli de olsa asla birinci planda olmamalı. Oyunun çıkışı gerçekleşmeden önce efektlerin biraz azalması iyi olabilir bu yüzden.

SEN TUTUYORSUN, SEN VURUYORSUN, SEN DE İTİYORSUN

Gelelim oyun yapısına. Her karakterin, bir ultimate olmak üzere 4 yeteneği bulunuyor. Temel iki yetenek 5. seviyeye kadar geliştirilebilirken, normal vuruş, ultimate ve son yetenek 3. seviyeye kadar geliştirilebiliyor. Maç içindeki seviye sınırlarımız 15.

Eya sistemi yerine geçmesi için kurulmuş olan kart sistemi oyunun en çok merak edilen yanlarından biriydi. Başlangıçta çok kafa karıştırıcı gibi görünün bu sistemi şahsen oldukça işlevsel ve yararlı buldum. Kartlar League of

Legends'in rün ve kabiliyet sistemiyle Dota 2'nin daha detaylı esya geliştirme sisteminin bir sentezi gibi düşünülebilir. Hem oyundan önceki hazırlıklarınızı yaptığınız hem de oyun içindeki geliştinizi belirleyebileceğiniz seçenekler sunan geniş ve basit bir yapıya sahiptir.

Kartlar oyun içerisinde kendi üssünüze gittiğinizde alabileceğiniz ve temel özelliklerinizi yükseltmeye yarar aslında. Her kartın üç geliştirme bulunuyor. Her dönüştürme yeni bir kart almak yerine elinizdekileri istediğiniz özelliklerde kristaller ekleyerek geliştiriyorsunuz. Bu kristaller (aslında geliştirme kartları ama kafa karışıklığı olmasın) oyun içerisinde öldürdüğünüz minion ve rakiplerden düşen Card Experience'larla (CXP) alınıyor. Yani bir minion ya da düşman öldürdüğünüzde ya da kendi takımınızdan birinin kurduğu harvester'a gittiğinizde, normal tecrübenin yanı sıra bir de kart tecrübesi kazanıyorsunuz. Bu CXP'ler kartları ve gelişmelerini almak için kullanılıyor. CXP'ler eğer minion'lara son vuruş yapıyorsanız doğrudan hanenize yazılırken, son vuruş yapmayı başaramazsanız daha az miktarda olmak üzere turuncu boncuklar halinde yere dökülüyor. Üzerlerinden geçerek bu boncukları toplayabiliyorsunuz.

Bir maç girmeden önce her kahramanın destelerini ayarabildiğiniz bir kart sayfası var. Burada sahip olduğunuz kartlardan kah-



Harvestler stratejik
oğdan önemli noktalar.



OF O NE GÜZEL HAREKETİ KEŞKE KAYDETSEYDİM!

Merak etmeyin, o dert burada yok! Paragon oynadığınız her maç anında yeniden izleyebileceğiniz şekilde kaydediyor ve en güzel anları paylaşmanıza imkan sağlamak için kendi içerisinde bir GIF yapım aracı bile sunuyor. Epic Games'yi bir oyuncunun egosunu okşamının önemini şimdiden kavramış anlaşılan.

BENİM TOST MAKİNESİ KALDIRIR MI?

Düşük arylarda evet. Oyun gerçekten iyi bir sistem istiyor gibi görünse de optimizasyonu epey iyi olduğundan düşük sistemlerde bile akıcı şekilde çalışabiliyor. Grafiklerden kısmak çok ideal olmasa da oyun orta kalibre bilgisayarların dahi 60 fps alabileceği bir şekilde piyasaya sürülecek. Şöyle: tinyurl.com/ogz102-paragon

KART SİSTEMİ, HEM MAÇ İÇİNDE HEM DE MAÇ DIŞINDA STRATEJİ KURMANIN YENİ BİR TARİFİ GİBİ

ramanlara özel desteler kuruyoruz ve bir maç girdiğimizde hangi desteyi kullanmak istediğimizi seçip, maç boyunca o desteye koyduğumuz kartlarla ilerliyoruz. Her karakterin başlangıçta rolüne uygun olarak verilen başlangıç desteleri de var. Kart desteleri sadece oyun oynadıkça kazandığımız Reputation puanlarıyla alınabiliyor. Karakterleri seviye atlatırken kazandığımız ödülleri ya da günlük görevlerle de belli kart desteleri kazanabiliyoruz.

Bir karakterde ustalastıkça onunla seviye atlıyorsunuz ve her seviyede çeşitli ödüller kazanıyor, sonunda ustaik aşamasına gelebiliyorsunuz. Her karakterde 5. seviyeye ulaştığınızda Chailanger, 10. seviyeye ulaştığınızda ise Master olma hakkı kazanıyorsunuz. Belli bir reputation puanı kullanarak girdiğiniz bu mücadelelerden başarıyla çıkarak o karaktere özel bir kostüm de kazanabilirsiniz.

YAŞAYACAK MI PEKİ DOKTOR?

Oyunun henüz alfa aşamasında olduğunu ve her şeyin değişebileceğini unutmamak gerek. Şimdilik oynas konusunda büyük bir ağırlık olduğu bir gerçek ama bu durum büyük olasılıkla değişecektir. En tek tarafı geçen maçların bile minimum 25-30 dakika sürdüğü, ortalama maç süresinin 35-40 dakikalara ulaştığı bir yapı pek geçici değil şu haliyle. Bu sürelerin düzenlemeleri biraz daha ısıtılacağını umuyorum.

Paragon 'bomba gibi' gelmiyor ama rahatlıkla "güzel olacak güzel," diyebilirim. Eğer Epic Games oyuncularından aldıkları dönüşleri şu ana dek yaptığı gibi dinlemeye devam eder ve topluluğu temiz tutmayı başarır, özellikle konsol oyuncularından büyük bir kitle yaratabilir. Kim bilir, belki ileride Twitch'te bile en çok izlenen oyun olur? 🍷

Her 3 haftada bir yeni
karakterlerin gelmesi
süslü tutulabilirse oyunda
geçitlik skenta
çekmeyeceğiz kesin.





Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

YILLIK ABONELİKTE DİJİTAL DERGİNİZ *BEDAVA!*



Daha fazla bilgi için:



groups/oyungezer



youtube.com/oyungezer



twitter.com/oyungezer



facebook.com/oyungezer



oyungezer.com.tr

KAPINIZA GELMEMİZİ İSTİYORSANIZ...

- dukkani.oyungezer.com.tr adresine girin.
- Aylık ya da yıllık abonelik seçeneklerinden istediğinize tıklayın.
- Form bilgilerini eksiksiz doldurun.
- Abonelik işleminiz tamamlandı, hayırlı olsun!



Yıllık abonelik PayPal ya da banka havalesi ile ödenebilir. Aylık abonelik ise cep telefonu üzerinden aylık olarak ücretlendirilecektir.



**YILLIK
ABONELİK
~~144 TL~~
96 TL**



setimedia

dukkani.oyungezer.com.tr

SERİLER NEREYE GİDİYOR?

2016, YILLIK MUHASEBE HESAPLARINI BELLİ SERİLER ÜZERİNDEN YAPAN DYUN FİRMALARI İÇİN DE YILIN BÜYÜK KISMINI D SERİLERİN YENİ DYUNUNU DYNAYARAK GEÇİREN DYUNCULAR İÇİN DE ÖNCEKİLERDEN BİRAZ FARKLI GEÇİYDİR. NEREDEYSE E3 GELDİ ÇATTI AMA KİMSE ELİNDEKİ KARTLARI AÇMIYDUR. YILIN SONUNDA HANGİ CALL OF DUTY ÇIKACAK, BİR SONRAKİ FAR CRY NEREDE GEÇECEK, WATCH DOGS 2'NİN HİKÂYESİ NEYE BENZEYECEK, BİR FİKRİMİZ YOK! YA DA BİR SANİYE... GERÇEKTEN YOK MU ACABA? ÇÜNKÜ BİZ BEKLEMekten SIKILIP BİRAZ ARAŞTIRMA YAPTIK VE HENÜZ AÇIKLANMAMIŞ BU DYUNLARLA İLGİLİ GAYET İLGİNÇ DETAYLAR YAKALADIK. ÜSTÜNE BİRAZ DA KENDİ VARSAYIMLARIMIZI VE "İNTERNET TEDRİLERİNİ" KATINCA, YAPILMAYACAĞI AÇIKLANAN YENİ WITCHER'IN BİLE ŞİFRESİNİ KIRDIĞIMIZ RENKLİ BİR DDSYA ÇIKTI DRTAYA. O SIRADA BİRKÇ PÖT DA KIRMIŞ OLABİLİRİZ, ŞİMDİDEN AFFOLA...





*İhtimaller
Denizi*

EMPIRE, DAHA ÖNCE
GÖRDÜĞÜMÜZ ASSASSIN'S
CREED'LERDEN HIÇBİR MEKA-
NİK BARINDIRMAYACAK.

*Kıracı edin, Sfenks'in tepesinden leap of
faith yapmak istiyorsunuz. ☺*



ASSASSIN'S CREED: EMPIRE

• DÜŞMEK İÇİN ÖNCE EN TEPEYE TIRMAN •

Yeni gelecek Assassin's Creed oyunu için tüm basın hep bir ağızdan konuştuğu büyük bir söylenti var ki bu söylentiyi görmezden gelerek tahmin yürütmeye başlasam biraz ayıp etmiş olurum. Diyolar ki yeni Assassin's Creed Mısır'da geçecek ve kod ismi Empire.

Üstelik tek bir kaynaktan çıkıp herkesin birbirini referans gösterdiği türden değil, birden fazla isimsiz kaynak söylüyor bunu. Ama dedikodulara dalmadan önce bu söylentiyi ciddiye almamız gerektiğini sebeplere bir bakalım. Tarihi biraz geriye saralım, 2014'te, Unity'nin çıkışına bir gidelim...

Unity, seriyi yeni nesle gerçek anlamda taşıyacak ilk büyük AC oyunu olacaktı. Keza başanlı olsaydı eğer, şu anda bu satırlarda AC'nin geleceğini konuşurken çok kendinden emin cümleler kurabilirdik. Arno'yu konu alacak bir yan hikâyenin çıkacağını belirtir, Syndicate'i geliştiren ekibin de benzer prototipte bir devam oyunu üzerinde çalıştığını net ederdik. Bu sayede elimizde her sene yeni bir AC oyunu olacağı konusunda hemfikir olurduk.

Ama Unity tutmadı. Oynanış anlamında başarılı fikirler içerse de maalesef göz ardı edilemeyecek teknik problemleri onu henüz çıkış gününde yafıtaladı. Bu durum sadece AC markasına değil Ubisoft'a olan güvene de çok hızlı bir şekilde zarar verdi. Peki siz Ubisoft'un yerinde olsanız bundan sonra ne yapardınız? Riski göze alıp Unity üzerine inşa edilecek yeni bir oyun üzerinde mi çalışırdınız? Yoksa güveni tazelemek adına seriye bir reset mi atardınız?

Empire'de dair söylentiler, akla yatkın olan yolum izlendiği yani serinin sıfırlandığı teorisi destekliyor (Syndicate'i saymıyorum. Çünkü o Unity ile eş zamanlı olarak başka bir firma tarafından geliştiriliyordu). Ubisoft, Unity öncesi planlarını şimdilik rafa kaldıracak her sene bir AC yapmayı çıkarmak yerine, yıllar içinde yorgun düşen seriyi bir süre dinlendiriyor ve yeni AC için 2017'yi bekliyor. İyi de yapıyor.

SÖYLENTİ DEDİĞİN NEDİR Kİ CANIM...

Empire'in Antik Mısır dönemini konu alacağı üç farklı "isimsiz Ubi çalışanı" tarafından dile getirilmiş durumda. E, tarihte geriye gitmek demek oynanış anlamında da mekaniklerin baştan yazılması demek. Zaten dedikodular da bu yönde: Empire, daha önce gördüğümüz Assassin's Creed'lerden hiçbir mekanik barındırmayacak. Kulağa abartı gibi gelse de, bu durum o kadar da imkânsız değil aslında. 2014 yılında Unity'yi çıkaran ekibin üç koca yıl boyunca ne yaptığı sorusuna da iyi bir cevap olabilir bu. Hele de "reboot", "restart" operasyonlarının yakası paçası dağılmış nice seriyi kurtardığını düşünürsek, 10. yılında Assassin's Creed'e yapılacak en büyük iyilik sıfırdan başlamak (ya da saygın bir törenle gömmek) olmaz mı?

AC serisiyle ilgili kafalardaki en büyük soru işaretlerinden biri de tabii ki günümüz hikâyesi... Belki serinin en albenili tarafı bu değil ama genel hikâyede önemli açılımlar bekleyen büyük de bir kitle var ve bu kitle AC'den beri hep kıvrımlarla yetinmek zorunda kaldı, aradığını bulamadı, hatta seriyi küstü. Empire'in artık şu Juno'nun ne yapacak istiyorsa adam akıllı yapmaya başlayacağı oyun olması şart. Eğer AC'nin yeniden önemsencek bir seri olmak istiyorsa, Ubisoft günümüz hikâyesine de eski çekiciliğini geri kazandırmaya çalışacaktır.

Peki, eğer Empire bu radikal adımları atarsa ve beğenilirse daha sonra ne olacak? Ubisoft'a iligili iyi ya da kötü pek çok eleştiri yapılabiliyor ama net bir gerçek var ki adamlar tutmuş bir formülün ekmeğini yemeyi seviyor. Bana sorarsanız yapacakları yeni AC oyunuyla birlikte, eski planlarına geri dönecek ve bir süre daha aynı oyunu farklı renklerle boyayarak bize ittir-meye çalışacaklar. Neyse ki adamlar aynı temayı farklı hikâyelere yedirmek konusunda çok da kötü değil, yeter ki temelleri sağlam atılsın. E, acele işten dolay ağzı bir kere yandıysa Ubi gibi bir firmamın, aynı hatayı tekrar yapmasını çok da mümkün olmadığını düşünsek... 2017, AC'nin yılı olabilir. -Enis

CALL OF DUTY:

BLOODLINES

• ÖNÜMÜZ KARANLIK •



Son iki senedir oynadığımız Call of Duty'lerden sonra artık Infinity Ward'ın yapımcı bayrakını Treyarch'ın elinden alma zamanı geldi. Yani kesin olarak son dönemde çıkan uçmalı kaçmalı Call of Duty'lerin aksine daha farklı bir oyun göreceğimiz kesin. Infinity Ward, Modern Warfare başta olmak üzere serinin mihenk taşı olmuş ana CoD oyunlarını yapmıştı. Genel olarak banzer tarzda olan oyunlar Black Ops gibi farklı hikâye elementleri ve oyun mekanikleri denemek yerinde "aynısının daha kaliteli" mantığıyla ilerliyordu.

Ortaklıkta iki büyük dedikodu doluyordu. Bunlardan ilki IW'nin kaldığı yerden devam edip çok da beşenilmeyen Ghosts'tan yürüterek ikinci oyunu çıkaracağı ki, bu elastik ilk oyuna gelen kötü yorumların ardından çok da akla yatkın değil. Tabii bu kötü yorumlarda Ghosts'un henüz yeni çıkmış bir konsola gelmesinin de etkisi büyüktü ve yapıcılar artık bu sorunu

karşı karşıya olmamanın özgüveniyle işe girmiş olabilirler. Gıybet kanallarından elimize geçen bir diğer bilgi de oyunun tek bir dönemde değil, nesiller boyu süren bir alte soyunu anlatan Call of Duty: Bloodlines olacağı yönünde. Bu ihtimalle örtülen dedikodulardan biri de, 1. Dünya Savaşı'na kadar geri gitmesi planlanan oyunun sonlarında kendimizi yine gelecekte bulacağımız.

Activision'ın E3 planlarını baktığımızda bu sene biraz katılmayacaklarını ancak PlayStation sunumunda duyurular yapacaklarını öğreniyoruz ki bu da yeni Call of Duty'nin Black Ops III'te olduğu gibi PlayStation'a özel içerikle geleceği anlamına geliyor. Geçtiğimiz öğ. yılda bütün Call of Duty oyunlarının duyuru videoları 23 Nisan haftasında yayınlanmıştı. Yani siz bu yazın okuduğunuz sıralarda belki de serinin nereye kayacağı hakkında daha net bilgilere sahip olacağız. Daha fazla tüye isteyen oyuncular mart ayında çıkan yamayla birlikte Call of Duty: Ghosts'u tekrar oynamak isteyebilirler. Pek çok oyuncu, bu yamanın yeni oyun hakkında bilgiler içeren küçük bir pazartıma numarası olduğunu söylese de şu an için sızan herhangi bir isim veya belge yok.

Infinity Ward'ın Call of Duty'nin başına tekrar geçmesini olumlu bulsam da, bu hamle serinin nereye gideceğini göstermez kolaylaştırıyor. Call of Duty yapımcıları şimdiye kadar birbirlerinin getirdiği yenilik ve yaklaşımları genel olarak çok benimsemiştir. Bu yüzden IW'nin CoD'unun, son dönemde oynadığımız Advanced Warfare ve BLOPS 3'ten daha farklı olacağını tahmin etmek zor değil.

İhtimaller
Denildi

TESO SAYESİNDE TÜM HARİTA-
NIN AZ ÇOK YARATILMASININ
GETİRDİĞİ GÜVENLE BELKİ
DE TAMİRLEİ BOYDAN BOYA
GEZEBİLİRİZ.

THE ELDER
SCROLLS
VI: BLACK
MARSHI

• 2019'DA TÜM ECZANELERDE! •

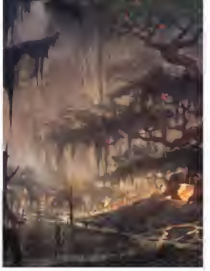
Numarası 6 olan oyunların bu dosyada hep bana gelmesi tesadüf müdür, yoksa iki yazı sebebiyle ikiye bölersen Half-Life 3 açılmasını sayılır mı? Ya ne kızıyorsunuz, zaten aynısının laciverti olarak oynayıp durduğumuz serinin bir sonraki oyunu gelmeyecek mi sanmıştınız yoksa? Ama durun, size söyleyecek birkaç lafım var hâli.

Önce kötü bir haberle başlayalım. 2015'te Bethesda bir açıklama yaptı ve bir sonraki The Elder Scrolls oyununa dair bilgi almamız için çok uzun zaman geçmesi gerektiğini söyledi. O zamanlar ön planda olan oyun tabii ki Fallout 4 olduğundan, gündemlerinin tümüyle Fallout'a aynınması doğal tabii ki. Fakat bu açıklamanın üstünden geçen bir yıla yakın zamanda, "Fallout 4 bitti, hadi o zaman Elder Scrolls'denmiş gibi de görünmüyor. Aslında The Elder Scrolls serisinde yeni bir sayfa açıldan önce ikinci bir Fallout oyunu daha görme şansımız yüksek. Nasıl ki Fallout 3 ve New Vegas birbiri ardına gelen yapımlar oldu, Fallout 4'ün de çok soğumadan ve maksimum kâr hesabıyla eldeki hazır materyallerden faydalanan bir takipçisinin gelmesi, sıfırdan yapılacak bir The Elder Scrolls'dan daha mümkün geliyor bana.

Ama The Elder Scrolls da kesinlikle askıya alınmış falan değil. The Elder Scrolls Online (TESO), Skyrim'den yaklaşık 1000 yıl önce-sini konu almayı seçerek çok doğru bir karar verdi aslında. Böylece markanın kimi zaman dillerine dokunulmuyor, birbirinden bağımsız oyunlar yapılabiliyor. Yani TESO'nun varlığı, TES 6'nın yapımına hiçbir şekilde engel değil.

BATAKTAN ZİRVEYE TAMİRLE

Sıradaki oyunun büyük Tamirel haritasının neresinde geçeceğiyle ilgili üç büyük ihtimal var. Bunlardan ilki Argonla, hatta



TES W'yi bekleyen OGZ & yazarları (temsilî)

uzun bir süredir adı anılan ve en güçlü isim bu. Argonianların evi olan Black Marsh'ta geçmesi planlanan ve yine aynı karmaşık politik çekimlerle yoğunlaşması beklenen bir isim var yanı.

İkinci ihtimal: TESO sayesinde tüm haritanın az çok yaratılmasının getirdiği güvenle tüm Tamriel'i boydan boya gezebilecek olacağız. Ama bu ihtimal, teknik açıdan yapılabildiği gözükse bile içerik doldurma anlamında sıkıntı yaratmaktadır. Malum, Bethesda hâlâ rastgele içerik oluşturmada iyi bir iş ortaya koymıyor ama *Shadow of Mordor*'dan sonra kendi içinde yükseliş değişikliği gösterebilen bir NPC ailesi yaratma yoluna da gidebilirler.

Son ihtimal ise bir yapımcı yorumundan cimbızlanan "perfect society is elsewhere" ("kusursuz toplum başka bir yerde") lafıyla birleşince daha bir mantıklı hale gelen Valenwood ve Elsweyr'i akillara getiriyor. Benim de yaptığım araştırmada TESO'dan sonrakı dönemde, Aldmeri Birliği'nin dağılması ve Dark Brotherhood'un bunda parmağı olduğu gibi detaylardan çıkacak bir oyunun şahane olabileceği fikri üstünde duruyor insanlar. Bu güney bölgesi daha sonradan bir Summerset ile eklentisine de gebe olabilir tabii. Bildiğiniz üzere oyun içi kitapları okur ve hikâyeleri

takip ederseniz, *The Elder Scrolls* dünyası muazzam bir bilgi birikimi sunuyor oyunculara. Cyrodiil'in çevresinde de hummalı bir savaş her daim konumuzun merkezinde.

Tabii tüm bu lokasyon karmaşasının içerisinde oyunun *Fallout 4*'ten referans alıp karaktere göre seviye atlayan NPC'ler yolundan gitmeyeceğini düşünüyoruz. İstedikimiz tarafı seçme, istedikimiz kişiyi öldürme gibi hareket alanlarımız yine oyunda duracak, kısaca Bethesda oyunlarında görmeye alıştığımız özgürlüğe sahip olacağız. Peki ya ana karakter ve onun için yazılacak hikâye? Ejderdoğan kadar büyük bir fenomen olur mu bilinmez ama Bethesda'nın elinde milyon tane seçenek var, *Fallout 4* teki hatalarını unutmamak için de müthiş bir fırsat bu aynı zamanda. Kaçıraklarını sanmıyoruz.

Bethesda oyunlarının zaten hep oyuncuya verdiği o özgür yapı, o loot bağımlısı halimiz ve ana görev hariç her şeyin peşinden koşma dürtüsü oyuncuların sıkır mı, yoksa üstüne yenilikler sunulur mu, bu kısım tümüyle spekülasyondan ibaret ve Bethesda'nın ne yapacağını bilmiyoruz kimse. O gün gelene kadar, yine firmanın güzel seriler ve güzel oyunlara imza atacağı hayaliyle uzun bir bahar uykusuna yatabilirsiniz. Çünkü daha çok zaman var. <#p>

WATCH DOGS 2

Bu oyunun ikincisi nasıl olabilir, tematik olarak kafamda oturtabilmiş değildim. Çok spoiler vermeden konuyu özdetimem gerekirse, *Watch_Dogs 2*'un sonunda Alden aktif suçluları atlatıp eden "Vigilante" kimliğini benimsemişti. Yegnenin intikamını almak için çıktığı bu yolda suçluları temizlemeyi kendisine görev edinen Alden'in bu noktadan sonra görev aşkını diri tutan gerekçe ne olacak, onun merak ediyor insan.

Çıkacağından emin olduğumuz, yapım aşamasına dair bir şeyler süzen *Watch_Dogs 2*'de cİOS, yani şehri yöneten

sistem ve onun sahibi olan Blume, dünyanın birçok ülkesine dağılmış durumda. O nedenle yeni bir Şikago hikâyesi görmek yerine başka bir şehri argınlayabiliriz. Baş karakterimiz, her ne kadar büyük ıktar bırakmış bir karakter değilse de Alden olacak gibi. Sonuçta Ubisoft'un onurlu işi henüz bitmedi.

Zaman çizgisi olarak ise Alden'in sahip olduğu yeteneklere bakılırsa ilk oyunun sonrasını oynayacağız gibi görünüyor. Oyunun asıl önemli olan kısmı ise nasıl rendirileceği. İlk oyunun en büyük problemi ölü bir şehir ve kimlik-

• ALO ORADA MISIN? •

lendirilmeye çalışılma da ruhu olmayan NPC'ler idi. Rockstar'dan dersini daha iyi almış olması gerekirey Ubisoft'un ki oyuncuları kendisine bağlayan daha düzgün bir şehir yaratabilsin. Ayrıca araç kontrol mekaniklerinde de malum, birkaç firm ekmeke yemesi gerekirey. Son olarak hava araçlarının kontrolü bu sefer elimize geçerse, tadından yenmez.

Watch_Dogs 2'nin ilk videosunu E3'te, çıkış tarihini ise 2016 sonu olarak bekliyoruz bu arada. Hakkındaki bilgileri almak için yaklaşıp altı aylık bir süremis var yanı.



*Kita'nın tamamını dolaşabildiğimiz
bir The Witcher dişönsenize...*



İhtimaller Denizi

LETHO'YU VEYA BİR BAŞKA
KARAKTERİ YÖNETEREK TÜM
WITCHER OKULLARINI
KÖLLERİNDEN YÜKSELTİĞİMİZ
YEPYENİ BİR RYO?

THE WITCHER: BATTLE ARENA

• BEĞENMEYENLER 2021'İ BEKLESİN •

2015 yılının benim için en güzel anı, uzun zamandır yollarını gözüdığım, hatta beklerken helak olduğum *The Witcher 3*'e kavuşmamdı hiç şüphesiz. Ama aynı zamanda da bir çağın sonuydu bu. Çünkü CDPR, üçüncü oyunla Geralt'a veda edeceğimizi, bunun beyaz saçlı Witcher'imizin son macerası olduğunu üstüne basa basa belirtmişti birkaç kez. Evet, hâlâ bizi bekleyen bir genişleme paketi var önümüzde fakat ana oyunu bitirip de o jenerağın önünden akışını izlerken hüznülenmeden edemedim.

Ne yani? Gerçekten de son muydu bu? 2007'de ilk oyunuyla tanıştığımдан beri her oyununu oynadığım, her kitabını okuduğum, her karakteriyle gülüp ağladığım bu dünyaya veda mı ediyorduk sahiden? Hiç sanmıyorum!

Her şeyden önce evet, CDPR uzunca bir süre boyunca yeni bir *The Witcher* oyunu yapmayacak. Orası kesin. Hatta geçtiğimiz haftalarda yayınladıkları ve firmanın geleceğe yönelik stratejilerini sıraladıkları resmi belgede adı bile geçmiyor. O listeye baktığımızda üç



madde çekiyor dikkatleri. Birincisi, "2017-2021 yılları arasında Cyberpunk 2077 ile yepyeni bir AAA RYO yayınlamak." İkincisi, "2016 yılı içerisinde farklı türde bir oyun çıkarmak." Üçüncü ve son madde ise, "The Witcher 3: Wild Hunt'ın satışlarını desteklemek için yeni promosyon ve pazarlama aktivite-lerinin bulunmak."

Yani muhtemelen 2021 yılına dek AAA kalitesinde, yeni bir The Witcher RYO'ya göremeyeceğiz. Ama aynı evrende geçen, farklı türlerdeki yapımlardan mahrum kalacağımız anlamına gelmiyor bu. Nitekim CD Projekt'in CEO'su Adam Kicinski de bunu destekle-yen bir açıklamada bulunmuştu geçtiğimiz aylarda: "Her bu yıl (2015) hem de önümüzdeki sene-yi The Witcher'a adayacağız. İkinci genişleme paketinin yanı sıra bazı ek fikirlerimiz de var. 2016'da satışları canlandırmamıza yardım edecekler. Oyun şu anda o kadar iyi satıyor ki biraz daha destekledi-gimiz takdirde pek çok kişinin hâlâ satın alabileceğini düşünüyoruz."

Uzun lafın kassası "Blood and Wine" paketi The Witcher markası-na son noktayı koymayacak. Muhtemelen The Witcher Adventure Game ya da The Witcher Battle Arena gibi aynı evreni kullanan, farklı türlerde, küçük çaplı birkaç yan oyun daha göreceğiz. Hatta az önce bahsettiğim listedeki "2016 yılı içerisinde farklı türde bir oyun çıkarmak" maddesinin online bir Gwent oyunu olduğunu iddia edenler bile var. Şahsi görüşüm, oyunun Enhanced Edition hâlinin de bu yıl içinde çıkarılacağı yönünde.

Bununla birlikte The Witcher se-risinin geleceğine dair internette kol gezen pek çok yanlış spekülasyon da mevcut. Bunlardan ilki ve en akla yatkını bagroünü Ciri'nin

oynadığı bir aksiyon-RYO, CDPR'n Wild Hunt'ta bizi kül saçlı kızmızla tanıştırmasının sadece hikâye gereği olmadığını, bunun sonraki olası oyunlar için bir tür bayrak devir teslimi görevi gördüğünü iddia ediyor hayranlar. Bunun yanı sıra Eski ve Veya Lambert'i yönet-tiğimiz, üçüncü oyundan sonrası konusunu da bir yapımda da üzerinde en çok durulan fikirlerden. Hatırlayacağınız gibi TW3'ün sonunda bu iki karakterin başına ne geldiğinden etrafıca bahsedilmiyor ve açık bir kapı bırakılıyor.

Ya Letho? Ya Witcher okullarını yeniden kuma hayalî? İşte üzeri-nde çok durulan bir diğer teori de bu. Letho'yu veya bir başka karakteri yöneterek tüm Witcher okullarını kullillerinden yükseltti-gimiz, ayrı bir RYO. Beni en çok cezbedense geçmişe gidip Vese-mir'in gençliğini yöneteceğimiz, Witcher'lann en görkemli günleri-ni göreceğimiz, dünyanın büyüyle, canavarlarla ve şövalyelerle dolup taşıdığı güldüm deride at kostura-acağımız bir oyun teorisi.

Ve son olarak kendi karakteri-mizi sıfırdan yaratıp; ister bir büyü-cü, ister bir cüce, ister bir orzan, istersek de bir Witcher olarak bu evrende istediğimiz gibi dolaşabileceğimiz; Elder Scrolls tarzı bir açık dünya, daha belki de online bir oyun yapılacağı teorisi var. Çünkü burası gerçekten de çok geniş bir dünya ve şimdiye dek ekranlarımızı konuk olmayan bir sürü karakter, görülmeyen bir sürü yer var. Mesela Zerkania, Kovir, Broklon...

Kısacası dostlar, belki Geralt'ın hikâyesinin sonuna gelmiş olabili-ri ama bizi bu evrende bekleyen daha çok macera var. Ne zaman mı? İşte orası tamamen Cyberpunk 2077'nin başına bağlı...

-M. İhsan

HALF-LIFE 3

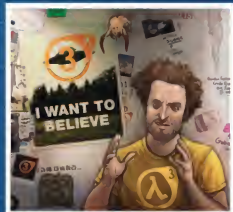
• BELKİ YARINDAN DA YAKIN (YALAN) •

Bu aya kadar Half-Life 3'ü bize sorsaydınız, daha önce Dota 2 güncellemeleri ve Pasterin kaynaklı HL3 uzantılı birkaç dosya dışında elimizde fazla bilgi olmadı-ğın söyleyerdik. Yakın zamanda çıkan SteamVR test yazılı-mıyla birlikte işler değişti.

Yazılımın içinde olan ama kullanılmayan modellerden biri, sevilen Half-Life kuşusu Dog'a ait. Öyle HL2'deki düşük kaliteli Dog modelinden de bahsetmiyoruz bu arada. Yeni nesil oyunlarda kullanılacak kadar kaliteli, iyi modellenmiş ve ince ince çalışmış bir karakter bu. Daha da önemli modellerin kendisi olmasa da dokula-rına ulaşabilecek "Emekli mühendis", "iki ayaklı er-kek" gibi isimler verilmiş farklı modellerin dokuları da mevcut. Bunların VR test programında kullanılmadığını da düşünersek, Valve'in bir şeyler peşinde olduğunu iddia edebiliriz. Kasım ayında Dota 2 güncellemesiyle gelen, HL3 text dosyası haricinde elimizdeki en somut kanıt bu yeni ve güçlünmis DOG modeli oldu. Dota 2'deki dosyaya "Combine Tarell" ve "Hayatta kalmak için Combine'ları harca" temalı metinler geçiyordu.

Dota 2, Source 2'ye yakın zamanda geçti. Source 2'nin ilk tanıtımında da geliştirilmiş Left 4 Dead modelleri kullanılmıştı. Yani Valve, Source 2'yi Dota 2 dışında bir oyunda kullanıyorsa bile bunu henüz göstermek istemiy-ör. Bir diğer önemli detay ise HTC'nin Valve ortaklığıyla çıkardığı sanal gerçeklik kaskı Vive'da yatıyor. Valve şimdiden Portal oyun evrenini kullanarak bir test yazılı-mı çıkardı ki firmanın VR prototipinin toplantıda The Lab'ı de duyurdu. Bu durumda Vive'ı Oculus gibi güçlü rakiplerinin önüne geçirmek için Valve'in HL3 kuzu-nu oynamak isteyebileceği konuşuluyor. VR desteği de olan bir Half-Life 3'ün çıkması, oyuncuların büyük bölümünü "hangi VR gözlüğünü alsam" sorusundan otomatikman kurtaracak bir hamle sonuçta.

Source 2'de VR desteği olduğunu biliyoruz ama eski Source'ta yok. Dolayısıyla Portal Stories MeL'in yapım-cıları bile sırf bu yüzden VR destekli yeni portal modunu Unreal motoru üzerinden çıkaracak. Peki sizce Valve oyun yapmayı düşünecek, Source 2'ye sanal gerçeklik desteği verir miydi? Hemen olmasa da Valve tarafından Half-Life ile ilgili oldukça ilginç haberler duyabiliriz gibi duruyor. Evet, yine.





BATTLEFIELD

VERY VERY BAD COMPANY

• BİRİNCİ DÜNYA SAVAŞI •

Electronic Arts söz konusu olduğunda hangi taşın altından ne çıkacağını kestirmek güç. Tam Battlefield doğru bir yol yakaladı, iyi diyor derken Bad Company serisinin devamı gelmeyebiliyor mesela. Battlefield 4'ten sonra da aynı şey oldu aslında. Başlangıçtaki sorunlarını seymezsak şu an fazlasıyla kaliteli ve istikrarlı bir oyuna döndüğün dördüncü oyunun hemen ardından kimlik bunalımı yaşayan Hardline'in gelmesi garip bir durumdu özünde.

Hardline'in konsept olarak oturması, sıra dışı ama bir o kadar da başarısız oyun modlarından sonra DICE'in ipleri ele alıp seriyi tekrar özüne döndürmeye niyetli olduğundan şüphemiz yok. Serinin sıran ilk bilgileri arasında yeni Battlefield'in oyun sektöründe az işlenmiş bir dönemde, Birinci Dünya Savaşı'nda geçeceğinden bahsediliyor. Electronic Arts baş finans sorumlusu Blake Jorgensen'in seriyi EA'nın ana markalarından biri haline getirmek istediğini duymuştuk. Bu yüzden serinin daha da dallanacağını ve daha sık çıkacak oyunlarının farklı stüdyolar ve konseptlerle yapılacağını da çok tahmin edebiliyoruz. Battlefield Hardline'in

da bunun habercisi olduğunu tahmin etmek zor değil. Yeni oyun gerçekten de 1. Dünya Savaşı'nda geçecekse çıkacak sonraki oyunun daha farklı bir kavram ve oynanış temelinde sehlip olması gerekiyor ki oyuncuları sıkılmasın. Bu durumda olağan şüpheller arasında geriye tek bir seçenek kalıyor: Bad Company!

DICE tarafından olmasa da ikinci ve güvenilir bir stüdyonun Bad Company markasını diriltmesini beklemek şu an için aklımıza en çok yatan seçenek. Oyuncular tarafından sevilen ve bugün bile ciddi anlamda bir oyuncu kitlesine sahip olan oyunun devamının gelmesi, hem seriye aşına olmanın oyuncuları kendine çekecek, hem de daha "basit yapıyla" Call of Duty benzeri hızlı oyunlarla rekabet edecek bir ürün yaratacak.

Battlefield serisi için daha markalamış ve seriyi altı daha çok oyun güreceğimiz bir döneme gireceğimizi düşünüyoruz. Esper olma gibi bir derdi olmayan Battlefield'in, farklı havalarda pesinde koşan Call of Duty'yi sollayıp yeni neslin önde gelen FPS'i olması hiç de hayal değil.



FAR CRY:

COWBOYS VS. VAMPIRES

• HER ŞEY OLABİLİR, HER ŞEY... •

Bir editör olarak herhangi bir seriye ait yapımları inceledikten kafamda bazı soru işaretleri dolanmaya başlıyorum. Bir seriye altı yeni oyunu, öncelikle bağımız değerlendirmek doğru mudur? Önceki oyunla çok paralellik gösteren bir yapıyı aynı olmakla suçlamak hata mıdır? Tabii editör olarak bu sorulara cevabım nihayetinde "bir oyuncu" olarak ne görmek istediğime göre şekilleniyor. Ve bir oyuncu olarak Far Cry'nin gidişatı beni memnuniyetlendiriyor.

Dosya konumuzun girişindeki Assassin's Creed yazısında da değindiğim gibi, Ubisoft bulduğu formüllerin ekmeğini uzun süre yemeyi seven bir firma. Far Cry 3 ile pek çok şeyi doğru yaptılar ve güzel bir sistem oturttular. Fakat sıkıntı şu ki, bu sistemini suyu çıktı be kardeşim! Arkadaş Blood Dragon DLC'sini bir kenara koyuyorum (bir nevi DLC sonu) ama Far Cry 4 de, Far Cry Primal da aynı oyun işte E, yuh yani!

Bir seriye altı olmak, yeni çıkan bir oyunu yenilikçi olma derdinden kurtaran bir şey değil. Aksine altı olduğu seriyi yeni heyecanlar katmak gibi ekstra görevleri olmalı bu oyunların, yeni şeyler gelmeli önümüzde. Haritadan binalan silip, ilk çağ hayvanlarını ekleyip, oturmuş mekanikler üzerine Primal diye "yepyeni" bir oyun koyduğunuz zaman o heyecanı yaratamıyorsunuz maalesef. Ama tahmin ediyorum ki Ubisoft da bu durumun farkında. Bazı şeylerin sınırı geldiğini görüyor (ya da ben görmelerini diliyorum).

Öncelikle yeni Far Cry için henüz hiçbir şeyin belli olmadığını not edeyim. Fakat bu kez Far Cry 3'ten apardıkları sistemi yeni bir Far Cry'a entegre etmeye çalışacaklarını sanıyorum. Oynanış mantığı açısından da yepyeni bir Far Cry deneyimi hedeflenecek bir bu kez. Bu düşüncemin sebebi Ubisoft'un "idealist bir firma" olması değil tabii ki. Dedikim gibi, Ubisoft sistemi bir firma ve allendekindi sistemler artık pas tutmaya ve tıkanmaya başladığını görebilecek kapasitede. Şimdi yapacaklarını düşündüğüm şey, oyunculara farklı hissettirecek bir Far Cry üretmek, onu sevdimler ve bir süre de onun üzerinden beslenmek (üç oyunda bir kendini yeniler bu döngü).

GRAND THEFT AUTO VI

• DÜNYANIN EN SIK KURULAN FIKIRLERİ •



Her ne kadar ilk iki oyunu ve ek görev paketleri müthiş başarılar kazanmış olsa da, GTA'nın modern yeniden doğuşunun GTA III ile ve üç boyutlu haritalarla olduğunu söyleyebiliriz. *Liberty City'de* Claude'nin macerasıyla başladığımız bu süreç bizi farklı şehirlere, hatta San Andreas ile üç şehrin birlikteliğine kadar götürdü.

Tabii hepimiz hemfikiriz; GTA serisi GTA V ile sonlanmayacak. Ama GTA V'in bir kılıma noktası olduğu fikrine hepimiz katılır mısınız bilmem... Bu onunla birlikte, çalışan formülü geliştirmekle yettinmiyöyüna geri alınmayacak yeni bir boyut eklemeyi başardı Rockstar. Çok devrimsel bir şeyden de bahsetmiyorum aslında; ilk kez PS2'deki San Andreas'ta gördüğümüz co-op'tan bu yana seriye ilk kez düzgün çalışan çok oyunculu bir sistem gelmesinin neleri değiştirdiğini düşünüyorum sadece.

GTA Online, şu anda GTA V'i hayatta tutan en önemli faktör. Mod desteğini resmi olarak sunmayan ve modlamaya karşı ufak böcekli de olsa bir savaş açan Rockstar, sattığı Shark oyun içi para kartlarının gelirinden memnun gözüküyor. GTA Online, sürekli ücretsiz içerik güncellemeleri alıyor. Özel günlerde yeni oyun modları ve temaya uygun silahlar ve ekipmanlar (Sevgililer Günü'nde klasik giyim ve Tommy Gun tadında makinelik tüfek gibi) görüyor oyuncular. Tabii her bir güncelleme harcancak bir miktar daha para demek. O nedenle oyuncular da oyun içi paraya hücum ediyorlar.

Bu döngünün tek sakat yanı, yakınlarda gelmesini beklediğimiz bir tek kişilik DLC ya da geliştirme paketi ihtimalini düşürmesi. Sonuçta selendime olmadan, az miktarda para harcayarak sağladığımız bir kâr dönüşü elde edebiliyorlar.

GTA V: A FAREWELL TO ARMS

Bu noktada, yeni GTA'dan önce GTA V'in genişleme paketinin neye benzeyeceği hakkında bir iki laf etmek fayda var. Zira GTA V'in yaşam beklirtileri göstermeye başlaması en erken E3'te bir nehaet, ardından açıklanacak bir çıkış tarihi ve itibari 2018 sonunda yayınlanması şeklinde olur. Bunun çok aşırı iyimser bir tahmin olduğu-

nu da ekleyeyim. DLC ise bana göre Los Santos'ta yaşayan başka bir karakter ve onun hikayesi üzerinden ilerleyecek. Michael, Franklin ve Trevor hasret giderelim diye yan karakter olarak ufak roller alabilirler ama hatırlarsanız Online'da Lester, Lamar, Martin gibi daha yan karakterleri kullanılarak akıcı bir sistem yaratmayı başarmıştı Rockstar. O nedenle önemli isimlerin seslendirme için davet edilmemesi olmasın! DLC'nin gelmeyeceğine yormamak lazım. Sadece, zaman olarak GTA V'in olaylarıyla kesilen ama başka bir karakterin bakış açısından (GTA IV için *The Lost & The Damned* paketi'nin hatırlayın) oynanan bir maceraya tanık olabiliriz.

Peki ya GTA V? Nerede geçer, hangi dönem konu alır, kaç şehir olur? GTA V'in ayrı detaylı ve her köşesi ayrı güzel haritasından sonra yepeni bir haritaya harcancak zaman herhangisi bir yapımcının gözüni fatlasiyla korkuturdu herhalde. Ama Rockstar'dan bahsediyoruz, en hammallık görünen detayları bile oyunlarından esigemeyen, en umulmadık sürprizleri yapan ekipten yanlı... Diğer yandan onları da sınırlayan şeyler var; mesela sistem gereksinimleri. Oyunun yapımı sürecinde artarak performans ortalamaları, onları GTA V'ten daha büyüğüne, daha detaylına, daha kalabalığına yönlendirecek, buna şüphesiz yok. Şöyle düşünün: Elimizde cihazların performansı GTA V'in grafik kalitesinde bir Blaine County sunabilen bize, ama 2019'da (GTA'nın ortalamaya çıkış sıklığına göre tahminimiz) yenilenmiş konsollarla birlikte iki haritaya bize PC'nin maksimum grafik kalitesinde sunabilir Rockstar. İki kat oyun alanı, yeni gizler, tarih aralığına göre değişimler derken elimizde olan tanıdık harita da bambaşka bir oyun alanına dönüşebilir.

GTA'nın bundan sonraki geliştirme aşaması eğer bir sonraki konsol nesline denk gelirse, yine gözlerimizi yuvalandan oynatacak bir atılım bekliyoruz açıkçası. Çünkü Rockstar bu, PC'de oyunu yayınlarken büyük rezilliklere imza atsa da asıl önünde başlanılandan alan bir firma. Bu konsol neslinde ikinci bir GTA daha bekliyoruz ama en geç 2020'de, hâlâ dünya sorunsuzca dönme devam ediyor olursa, GTA V'yi oynatmayacağımız söyleyebiliriz. -Sarp

İhtimaller Denizi

UBISOFT'UN BÖRTÜ BÖCEK OLAYINDAN SIKILMAYA BAŞLAMASI FAR CRY'IN FARKLI DÜNYALARA YELKEN AÇACAĞINI GÖSTERİYOR.

Bu yeni sistemde yapılması gereken ilk şey, önce dünyaya serpiştirilmiş olan out-post'leri geçirmek, haritayla çıkmak adına kulayla çıkmak (*Primal'da* yokta geçici gibi yan görevlerden tutulmak. Üç oyuncu aynı görevleri yapmak artık kustu-yor gibi bir de gönlünüze sevebilirsiniz, dağ, orman, çöcek, böcek güzel de siz yapmayın artık bunları. Devamlı sizde kısıp *Far Cry'n* çıkış noktası olsa da, artık ortamların hepsi birbirinin aynı gibi hissettiriyor. Aslında kendileri de farkında biraz bu durum. Ubisoft, geçtiğimiz yılın başlarında hayvanlarına ıttıttı böyle bir işe girebileceğini. *Far Cry* dünyasını Vietnam Savaşı'na götürsek ya da vahşi batı temasına yediresek ne düşünürsünüz? sorusunu gündeme getirdiler. Tabii muhabbet ondan sonra *Jurassic Park*, *Mad Max* ve vampir hikayesi gibi uçuk temalara doğru kaymaya başlarsınca mevut gogoy iyice büyüdü. Ama parmak basmak istediğim nokta; Ubisoft'un da bu börtü, böcek, doğa olayından sıkılmaya başlamış olması. En azından bu muhabbet bile *Far Cry'n* kesinlikle farklı dünyalara yelken açacağını kanıtlıyor.

Tabii bu sohbetin üzerine *Far Cry Primal*'ın çıkması da bu tezi güçlendiriyor diyebiliriz. Ubisoft, bir süredir üzerinde çalıştığı *Primal*'ı "yeni büyük *Far Cry* oyunu" olarak göstermekten ziyade, bir geçiş oyunu şeklinde konumlandırdı. Bu noktada oyunculara, *Far Cry'n* farklı topraklara giriş yapabileceğini basit bir yolla göstermek istemiş olmaları muhtemeldir.

Far Cry'n temelinde bir FPS oyunu olduğunun göz önüne alarak konuşursak oynanış açısından devrimsel değişiklikler beklemek hayalcilik olur. Ama mekân, zaman ve konseptin değişmesi bile başlı başına büyük bir etki yaratacaktır zaten. Gizlilik ve aktyon arasında kurdukları güzel dengiyi de kaçırmadıkları sürece oyuncuların kalbini çalma olasılığı pek yüksek. 2018'i bekliyoruz derim! -Enis



inceleme

Bilen Adam

BAĞIMSIZLIĞIN DİKENİ

Oyun sektöründe başarıyı yakalama hayali binlerce bağımsız geliştiricinin gönlünü kıpır kıpır ettiriyor. Ama çoğu da hayal kırıklığına uğruyor bu yolda. Şunu unutuyorlar: Oyun yapımcılığı serüveninin ucundaki başan, elde etmesi çok güç havuç. Apple'a ve Steam'e her gün 1000'den fazla yeni oyun çıkarken, bunların arasında kendin! göstermek bir mucize. Kim bilir, belki CoC'dan ve Minecraft'tan çok daha iyileri çıktı arada ama bunlar ilkti, seslerini duyurdular ve parsayı topladılar / toplama-ya devam ediyorlar.

Ne büyük oyunlar bu uğrunda satış başan-sını ıskıyıyor, bir bilensiz şansınız. Mesela, SOMA. Benim için geçen yılın en iyi oyunu payesini The Witcher 3'te paylaşılan oyunda SOMA. Ancak oyun çıkalı 6 ay olmasına rağmen sadece 250.000 adet satmış. 5 yılda geliştirilen bir oyun için çok az bir rakam bu.

Ama buna rağmen oyunun yapımcısı Fric-

tional Games'tekiler inanılmaz bir şekilde olumlu. Bloglarında yayınladıkları bir yazıda "Oyunun maliyetinin başa baş gelmesi için bir 30-40 bin tane daha satması yeterli olacak gibi. Eh, şu anda da günde 130 tane kadar satıyoruz ortalama. Muhtemelen yıl sonunda maliyetimizi çıkarmış oluruz" demiş adamlar yahu! Türkiye'de olsa dükkana kilit vurup giderlerdir.

Ama en güzel, bu durumdan kendileri-ne ders çıkarmaları. "Herhalde SOMA hem bilim-kurgu, hem de korku oyunu olduğu için, iki türün sevenleri tarafından da tam olarak anlaşılmadı. Mega-hit oyunumuz Amnesia ise hem korku türünün ilk örneği olarak, hem de tek bir konuda ustalaştığı için başanlandı. Bundan sonra yapacağımız oyun eğer bilim-kurgu olursa, o konuda yoğunlaşmasını, korku oyunu olursa o alanda kalmasını sağ-layacağız." Ohh, neyse ki dükkani kapatıp gitmiyorlar.

Hatta bakın ne yapıyorlar: "Şu anda iki ayrı oyun üstünde çalışıyoruz. Bu Fritical Games için bir ilk olacak ama böylece çok uzun geliş-tirme süreçlerinin sonuna tek bir oyundan büyük mali kazançlar beklemek zorunda kal-mayacağız."

Fritical Games benim sevdiğim bağım-sızlardan birisi. Onlar gibi bir sürü bağımsız da günümüzün laneti "görünmezlik" nedeniyle istedikleri başarıya, istedikleri hızla ulaşamıyorlar. Steam, Playstore ve Apple Store'daki kalabalık arttıkça da görünürlük sağlamak iyice zorlaşacak. Bu yüzden emeğiniziz, paranızı gönmek çıkardığınız oyunun başan-lı olması için "sadece çıkarmanın" yeteceği yanlışına asla düşmeyin. Oyununuzun duyurulma süreci, topluluk yönetimi, basın ilişkileri ve görünürlük gibi konulara da en az yapım aşaması gibi önem ve mesai vermeniz gerektiğini unutmayın sakın sayın Türk bağımsız yapımcılar.

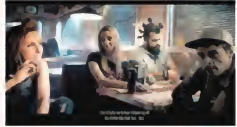
İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OĞZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Agatha Christie: The ABC Murders	7+	68
American Truck Simulator	8	77
Assassin's Creed Chronicles: Russia	6+	57
Between me and the Night	6+	61
Far Cry Primal	6	75
Firewatch	8+	81
Gravity Rush Remastered	7	79
Homeworld: Deserts of Kharak	7	79
Lovers of Fear	7	72
LEGO Marvel's Avengers	6	71
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4	8+	80
Pillars of Eternity: The White March	8	78
Punch Club	8	74
Rise of the Tomb Raider	8+	86
Shadow Complex Remastered	7	73
Shooting Stars!	7	59
Street Fighter V	8	75
Superhot	8+	83
The Witness	9+	88
Ultimate General Gettysburg	7	84
Unravel	7	81
XCOM 2	9	88

* Dünya ortalaması Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



	SAYFA
Alekxins Gun	62
BlažBlue Chrono Phantasma Extend	58
Cities Skylines: Snowfall	76
Grim Dawn	50
Heavy Rain	78
Hitman	64
Into the Stars	70
Master of Orion	75
Need for Speed	68
Nuclear Throne	71
Squad	72
The Division	44
The Walking Dead: Michonne - Ep. 1	73
The Westport Independent	60
TRON Run //	69
WWE 2K16	63
Zheros	59

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunların kötü olarak nitelendirilmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alırlar. Ayrıca, yazanın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazara Kanatsız kullanma hakkı bulunuyor.

- | | |
|--|--|
| <p>10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.</p> <p>9 Mükemmelle yakın bir oyun. Uzun süre unutulmıyacak bir tecrübe sunuyor ve mullaka oynamalısınız.</p> <p>8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.</p> <p>7 İyi bir oyun. Bu künden hoşlanmayanlar bile memnun edilebilir.</p> <p>6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu künden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.</p> | <p>5 Sıradan bir oyun. Paranızı ve vakitinizi yatırmadan önce iyi düşünün.</p> <p>4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.</p> <p>3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.</p> <p>2 Berbat bir oyun.</p> <p>1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımızı göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.</p> |
|--|--|

"Very" Tabanı

VR GELİYOR! VR GELİYOR!

Superdata Research'ün yaptığı Virtual Reality Forecast (Sanal Gerçeklik Tahmini) çalışmasına göre, 2020'de sanal gerçeklik pazarının oyun pazarı içindeki büyüklüğü 40 milyar dolar bulacaktır. Oyun piyasasının 2015 sonundaki değerinin 97 milyar dolar olduğu düşünülürse, bu korkunç bir büyüme oranı. Sanal gerçeklik ürün ve uygulamalarının ilk başta oyunlar üzerinden büyüyeceği kesin, ancak 2018'den itibaren eğlence, tip, mühendislik gibi alanlarda da yaygınlaştırmaya başlanacağı öngören çalışmaya göre, 2020'ye geldiğimizde dünyada 200 milyon evde en az bir sanal gerçeklik cihazı olacak. Evlerimizde kafamızda koca bir sanal gerçeklik gözlüğüyle dolaşırken düşüp oramızı buramızı sakatlayacağımızdan sağlık sektörüne de katkısı büyük olacaktır.



SANAL GERÇEKLIK 2018'DE HANGİ SEKTÖRLERDEN BESLENECEK

1. Oyun.....%48	6. Sosyal.....%4
2. Eğlence.....%15	7. Mühendislik.....%2
3. İnteraktif Medya.....%9	8. Emülasyon.....%2
4. Sağlık.....%9	9. Eğitim.....%1
5. Turizm.....%8	10. Diğer.....%2



inceleme

win

ps4

one

O Tür: Aksiyon O Motor: Ubisoft Massive O Dağıtım: Ubisoft, Aral O Kirişim Fiyatı: 300 TL (PS4), 160 TL (PC) O Diğer Versiyon: 168 TL (Playstore)
O Yaş Sınırı: 18 O Detay: it.edivisionworld.com



TOM CLANCY'S

THE DIVISION

DÜNYAYI YAĞMALAYARAK KURTARIYORUZ

Kıyamet sonrası hikâyelerin etkileyici yanı, insan denen şeyin karanlık yanlarını ortaya koyması. Modern dünya için aşın vahşi görünen o karakterlerden birinin aslında sizin de içinde uyuduğunu içten içe bilmenin tedirginliği... Yeterince aç kalırsanız, sevdiklerinizi doyurmak için tanımadığınız birini vurabilirsiniz. Her gün gittiğiniz o alışveriş merkezi, malzeme tedarik etmek için silahlarınızı kuşanıp gideceğiniz bir av noktasına dönüşebilir. Toplum ve ahlak anlayışlarını birleştirip yaşamak zorunda kaldığımız için yaratık. Bu birlikteliğe ve oluşturulan sosyal normlara ihtiyacı kalmadığındaysa geriye tek bir şey kalıyor: hayatta kalmak. *The Division* bizleri böyle bir dünyanın New York'una götürüyor. Kaynakların sınırlı olduğu, çete ve örgütlerin şehri ele geçirdiği bu dünyada bizler geriye kalan son umut olarak bu öykünün beyaz altı prensleri oluyoruz.

The Division'in dünyasında kıyamet, Amerikalıların indirilmi fiyatlar yüzünden AVM'lere doluştuğu bir Kara Cuma esnasında başlıyor. Yıllar sonra ortaya çıkan çok büyük hastalığı büyük bir hızla yayılıp New York nüfusunun büyük bir bölümünü katlederken, geriye işsiz bir şehir bırakıyor. Şehir karantınaya alınmış, kolluk kuvvetleri çalısıyor, gıda ve su fazlasıyla sınırlı ve çeteler şehrin farklı bölgelerini ele geçirmiş durumda... Strategic Homeland Division, yani bizim bildiğimiz adıyla *The Division* da bu noktadan sonra ortaya çıkıyor. *The Division* ajanları bu gibi anlarda son çare olmak üzere yetiştirilmiş özel kuvvetler. Çağın gelmediği süreçte sıradan hayatları

yaşıyorlar ve dönemin ordusunda olmayan özel cihazlara sahiptir. Çağın ilk dalga *The Division* üyeleri, şehrin kontrolünü kaybetmek üzere görevlendiriliyor ve büyük oranda başarısız oluyorlar. İkinci dalga olarak bizim görevimizse şehri geri alıp biyo-terör saldırısının faillerine yakalamak.

ŞEHİRİN ÇAKILLARI

The Division büyük oranda Manhattan'da geçiyor. Şehirde biraz gezdikten sonra, fazla bir şey okuyup dinlemeden bile oyunun hikâyesini anlamak mümkün. Sokaklara yığılmış çöp dağları, kapılara ve caddelere asılmış biyolojik tehlike uyarıları derken nasıl bir kıyametin içine girdiğinizi az çok anlamaya başlıyorsunuz. *The Division* hakkında iyi ve kötü çok şey söyleyebiliriz ama kesinlikle hakkını vermem gereken en önemli yanı, bugüne kadar gördüğümüz en iyi kıyamet sonrası atmosferlerinden birini taşıması. Her şey o kadar berbat bir şekilde mükemmel ki... Sırf yanından geçtiğiniz insanların konuşmaları bile insanı havaya sokmaya yetiyor. Normal bir günde duysanız polisi aramanıza neden olacak diyaloglar artık normal hale gelmiş bu karanlık dünyada.

The Division bu manada multiteşem işliyor. Her gün içinden geçtiğiniz sokakları, alışveriş yaptığınız dükkânları, daha da önemlisi alıştığınız düzeni ne kadar kolay yakalayabileceğinizi, insanların ve dünyanın bir anda ne denli çirkınlaşabileceğini görüyorsunuz. *The Division* bunu yaparken sizi başka bir gezegene veya uzaylılarla dolu bir dünyaya değil, her gün

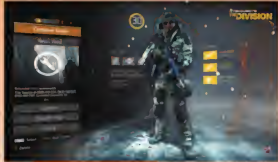


**NEW YORK, HER ŞEY
YOLUNDAYKEN BİLE
KORKUTUCU BİR
ŞEHİR. PEKİ YA KI-
YAMET GÜNÜNDE?**





Ana ussunuzu tamamlamadan son seviyeye ulaşamıyama çalıyor. Zor görevler için çok sayıda bonus üs tamamlanınca ortaya çıkıyor.



GERÇEK ZAMANLI HAVA DEĞİŞİMLERİYLE OLUŞAN ATMOSFER HARİKA!



SEASON PASS

The Division'ın oyun sonu içeriği ikiye ayrılmış durumda. Bunlardan biri Nisan ve Mayıs aylarında gelecek iki adet ücretsiz içerik (Incursions ve Conflict). Diğer ücretli DLC'leri içinde barındıran Season Pass. Season Pass'in içerisinde Haziran'da çıkacak olan Underground, yazın çıkacak olan Survival ve kışın çıkacak olan Last Stand bulunuyor. Yani önümüzdeki kışa kadar The Division'ın içeriksiz kalmayacağı garanti. Season Pass'e dâhil olmayan içeriğin bizlere yetip yetmeyeceğini ise hep beraber Mayıs ayında göreceğiz.

→ geçtiğiniz sokaklara ve sıradan bir şehre sokuyor. Böyle bir ortamda da şehre ait parçalar hiç olmadığı kadar önem kazanıyor. Yıkınlar, reklamlar panoları, bankatlar ve arabalar kullanabileceğiniz yegâne siperler oluyor.

Oynamış mekanikleri açısından baktarsak The Division'ın Gears of War ve Destiny'nin kayıp çocuğu olduğunu söyleyebiliriz. Destiny'den çok Diablo'ya yakınsadığı fikrineyse katılmıyorum çünkü her eşya, her başan için bol bol hareket edip çatışmanız gerekiyor. Oyundaki en büyük düşmanlarınız Manhattan'ı ele geçirmiş farklı ceteler olacak. Hepsinin farklı amaçları olsa da nihai hedef ortak: hayatta kal ve kendi bölgemizi koru. Oyunda hayatta kalmanın yolu her fırsatta siper almak olsa da oyunda bolca RYO ögesi de var. Yani elinizdeki silah düşük seviyeliyse, kafadan vuruşlarda bile ancak su tabancası etkili yapabiliyor. Bu durumda, nişancılık kadar kalabalık düşman gruplarını ne yöne sürdüğünüz ve elinizdeki teknolojik aletleri nasıl kullandığınız da önemli



hale geliyor. The Division ajanları normal kolluk kuvvetlerinin bir adım üstünde ve ellerindeki oyuncaklar da bunu fazlasıyla kanıtlan nitelikte. Kendinden açılabilir kalkanlar, yuvarlanarak hedefini bulup patlayan top bombalar ve kurulabilir otomatik taretler gibi çok sayıda ekipmanınız olacak. Oyun bunları bize yetenek olarak yediyor. Yani seviye kazandıkça daha fazla eşyaya sahip oluyor ve zaman içinde bunlara farklı özellikler ve ekstralar ekleyebiliyoruz.

ÖLÜMÜN ATEŞLİ SALDIRI TUFÜĞÜ +5

The Division'ın en başarılı bulduğum yanı da bu oldu işte. Oyunun aksiyon öğeleri böyle çeşitli ve oyuncuya yeni bir yerde olduğu hissinin veren ortamlar o kadar fazla ki, aynı şeyi tekrar tekrar yapıyor olusunuzu çoğu zaman fark etmiyorsunuz. Hatta oyunun ilk 20 saatlik kısmı olan, 30. seviyeye kadar kasma kısmı, tekrar eden görevlere rağmen hiç sıkmadan ve tempoyu düşürmeden akıp gidiyor. 20 kere de olsa, bir silah anlaşmasını bozmak veya 5-10 kere anten tamiri yapmak sırf bu yüzden oyuncuya sıkıcı gel-





Modern şehir hayatı bitiminde arabalar
yeni bir işlev kazanarak siper oluyorlar. »



Keskin nişancı tüfeği yeterli bir etki. Tek başınıza, siz
beraberinde mülkleri kullanın.

miyor. Kırılan camlar, patlayan lastikler ve elbette sürekli seken kurşunlar derken, adrenalinizi yükseltecek bir şeyler mutlaka oluyor. Oyunun açık dünya kısmını dört kişiye kadar topluca oynayabiliyorsunuz ki bunu mutlaka yapmalısınız Çünkü birinin kaçtığı bir elementi diğerinin görme şansı oldukça fazla. Çevredeki dükkanları gezmek, onları yağmalayıp eşya yapmak üzere malzeme toplamak gibi "görev olmayan görev" mantığındaki hayatta kalmaya yönelik işler grup halinde yapıldığında daha verimli hale geliyor.

Bölgelerden, görevler haricinde toplayıp açabileceğiniz çok sayıda içerik var. Yine de bunların hikâye değeri ve az biraz deneyim puanı haricinde gerçek bir ödül bağlanmaması biraz can sıkıyor. Ses kayıtları ve raporları okumak eğlenceli olsa da, gerçek ödüllü olan görevleri yapmak yerine bir sokak ötede bazen çok alakasız olabilen "günlük" konuşmaları dinlemek, onca derin arasında aptalca gelebilir. Assassin's Creed ve Watch_Dogs gibi devasa dünyaları olan oyunculardan sorumlu bir firmanın, elindeki kaynakları daha iyi kullanmasını beklerdim açıkçası. Sanat eserlerini aratmayan sokaklar ve muhteşem bir atmosfer var ama bu kadar, görev odaklı oynayan oyuncuların gezmeye ikna etmek için yeterli değil. DVO oyuncusu ödül odaklı yaşıyor. Sen ona bir binanın tepesine çıktığı için veya karanlık bir ara sokakta "fethettiği" için ödül veremiyorsan o da oraya girmez. Dahası oyunda fazla rastgele içerik ve görev yok. Zaman zaman gelip sızdan bir şeyler isteyen vatandaşlar haricinde karşınıza çıkacak her şey önceden yerleştirilmiş oyun etmenileri oluyor. Şu eğlenceli dünya içinde Destiny'de olduğu gibi canlı etkinlikler ve bir anda oyuncuların o noktaya çekecek ödüllü olaylar olmasını açıkçası her şeyden çok isterdim.

Neyse ki ana görevlerin böyle bir sorunu yok. Bu görev-

ler hem Manhattan'ın sembol noktalarında geçiyor hem de Tom Clancy romanı kalitesindeki öyküyü sağlıyor. Oyunun hemen başlarında bölgenin posta binasını ele geçirip operasyon merkezimiz olarak kullanıyoruz. Elbette burayı bulduğumuz haliyle bırakmanın bize fazla faydası yok. Merkezin teknoloji, sağlık ve güvenlik olmak üzere üç kanadı var. Oyun haritasındaki ana görevler de bu kanatların geliştirilmesine yarayan puanlar sunuyor oyuncuya. O puanlarla işinize yarayan bölümleri yapmak size kalmış durumda. Yapılan geliştirmelerin hem aktif, hem de pasif etkileri oluyor. Örneğin güvenlik merkezine köpek timi eklemek bölgelerdeki görevleri tamamlamaya gizli içeriklerin yerini gösteriyor ama aynı zamanda patlayıcı bombalara farklı yetenekler veren yeni özellikler de açıyor. Oyun sonunda etkin olmak istiyorsanız, bütün kanatları %100 olarak tamamlamanız şart, buna rağmen kullandığınız yeteneklere göre seçim yapmanız daha faydalı oluyor.

NEREDE BENİM İÇERİĞİM?

Görevlerden sıkılıp biraz PVP yapmak isterseniz şu an için yegâne seçeneğiniz haritanın ortasındaki **Dark Zone** bölgesi. Buraya tek başınıza girmek istemezsiniz çünkü bütün oyuncuların bir arada olduğu, herkesin birbirini öldürebildiği bir alandan bahsediyoruz. Dark Zone'da düşürdüğünüz eşyaları, envanterinize katamıyorsunuz. Bunun yerine önceden belirlenmiş çıkartma noktalarına gidip düşen eşyaları teslim etmek üzere helikopter çağırmanız gerekiyor. Ama bu noktada çok ciddi risk altındasınız. Çünkü 1) Helikopter hemen gelmiyor. 2) Çağırdığınızda bütün oyuncular haberdar oluyor. Siz beklerken bölgeye gelen diğer oyuncular sizin gibi eşyalarınızı teslim etmek istiyor da olabilirler, ganimetiniz için sizi avlamak istiyor da olabilirler...

Herhangi bir oyuncuya saldırduğunuzda Rogue konu-

YETENEKLER

Oyunda tek seferde üç yeteneği bir arada kullanabiliyorsunuz. Bunlar sınıf rollerine uygun olarak güvenlik, sıhhi ve teknolojik olarak üçe ayrılmış durumda. Bu ağaçlardan seçeceğimiz iki yeteneğe ek olarak can dolduran, ekstra savunma veren veya hasar puanını güçlendiren imza yeteneklerden birini de seçebilirsiniz.

Yeteneklere ek olarak, pasif olarak oyunculara çeşitli bonuslar veren özellikler de seviye atladıkça oyuncuların karşısına çıkıyor. Yeteneklerinizi sürekli olarak değiştirip bir oyuncusanız, özelliklerinizi de buntlara uygun olacak şekilde ayarlamayı unutmayın.



THE DIVISION'IN GÜZELLİĞİ, OYUN SONUNDAKİ İSSİZLİĞİ HAFİFLETENİYOR

E3 VE GERÇEKLİK

The Division'ın bu kadar beklenmesinin önemli nedenlerinden biri çıkış yaptığı E3 videosuydu. O dönem videoda gösterilen özelliklerin oyuna yansıyor yansımayacağı veya oynanış açısından Watch_Dogs gibi hayal kırıklığı yaratıp yaratmayacağı merak konusuydu.

The Division görsel açıdan, videodaki kaliteyi fazlasıyla yakalayabiliyor. Oynanış olarak da gösterilen cihazların ve mekaniklerin çoğu oyunda mevcut. Buna rağmen drone'ları oyun dışında tabletten yönetmek ve sürekli aktif olarak başka oyuncularla aynı noktada bulunmak gibi vad edilen özelliklerin bazıları oyundan çıkarılmış. İyi bir oyun olup olmamasından bağımsız olarak söylemek gerekirse The Division, hedeflenen görsel ve oynanış kalitesini yakalamış. Yine de Ubisoft'un henüz yapmadığı içeriklere ait videolar sunarak oyuncuların beklentileri yükseltmesi yerine elinde olan materyalleri göstermesini dilerdim.



muna düşüyorsunuz. Rogue olan oyuncular, yakında bulunan diğerleri tarafından görülüyor ve avlanarak başlarına konulan ödül alınabiliyor. Oyunun en riskli ve en heyecanlı bölgesi Dark Zone'lar. Burada, söyledim, üzere yanınızda arkadaşlarınızın olması veya başka bir gruba takılmanız çok önemli. Aksi takdirde taşıdığınız eşyaları dışarı çıkarabileceğinizi çok sanıyorum. The Division'ın bir diğer güzel yanı da sesli iletişim çok rahat çalışması. İngilizceniz de iyiyse herhangi bir oyuncunun yanına gidip "katılabilir miyim?" demek genelde yeterli oluyor. O yüzden oynayacak arkadaşınız olmasa bile dost edinmeye çalışmaktan çekinmemelisiniz.

BİRİMİZ HEPMİZ HEPMİZ İÇERİK İÇİNİ

Oyunda zindanlara karşılık gelen dört kişilik görevler ise, hem kurgu hem de içerik olarak hiç fena değil. Genel olarak her görevin ilginç bir öyküsü ve kurgusu var. Lakin çemimci oyunun seven Oyungezerler bu görevlere dudak bükülebilir. Zira mekanların çekiciliği bir yana bırakıldığında, görevler fazlasıyla sıradan. Değişik bir oynanış elementi veya oyuncuların uygulamaları gereken küçük numaralar hiçbir görevde yok. Kurgu basit ilerle ve sonra dalga dalgası düşmanların gelmesini sağlayan etkinlikli başlar. Bu etkinlik dediğim olay da büyük bir şey değil. Bazen yangın fışkıyellerini açmak, bazense bir rehliniye çözmek... Minyonlarla işinin bittiğindeyse patronun olduğu meydana ilip onunla konuşuyorsunuz ve sonra istiklal Marşı ve kapanış. The Division'ın altıyapısında klasik tank, hasar ve şifacı zihniyeti olsa da bunu oyunda



Kayıp olanlar daha fazla siper ve saklanma alanı sunuyor. Bu durum düşman sayısını artıracak tehlikeye dönülebilir.

kullanmaya pek gerek olmuyor. Çoğu zaman güçlü hasar verebilen dört oyuncunun bir araya gelmesi yeterli oluyor. Bunu da basarıyorsanız tebrikler; oyun sonu içeriğinin tamamını 10-20 dakikada görüyorsunuz.

Böylece asıl sorunumuza geldik... Oyundaki 20 saatlik içerik tamamıyla son seviyeye geldiğinizde, aynı içerik tekrarlanması haricinde yapacak fazla bir şey olmadığı fark ediyorsunuz. Seçilen görevleri bonus ödülleri günlük görev olarak tekrar yapmak ve Dark Zone'da aynı bölgeleri turlamak dışında şimdilik yapacak fazla şey yok. Siz bu incelemeyi okurken, Incursion denilen daha da zor dört kişilik bölümler oyuna eklenmiş olacak fakat burada da toplamda 5-6 farklı görevi geçemeyecek bir içerikten bahsediyorum. Bu kesinlikle ama kesinlikle yeterli değil. Düzgün PVP içerikli, son seviyeye özel bölgeler ve görevler olmadan oyuncular daha parlak eşyalarla tutmak uzun ömürlü olması istenen bir oyun için sağlıklı bir çözüm değil. İnanın bana seviye atarken ne kadar keyif aldysam, son seviyede de o kadar sıkıldım. Çünkü aldığım o high-end isimli silahın, daha fazla eşya bulmam haricinde fazla anlamı yok. Onu diğer oyunculara karşı bile denemiyorum çünkü Dark Zone'da oyuncu avlasam, saatlerimi harcadığım Dark Zone seviyelerimi saniyeler içinde kaybedebiliyorum. Gilebileceğim bir ekstra PVP modu yok. Destiny'de de benzer sorunlar vardı ama en azından ek içerikleri satın almayan oyuncularla bile PVP olarak sağlam içerik sunabiliyordu. The Division'ın bunu başardığını düşünmüyorum ve ileride başarabilecekli



konusunda da ciddi şüphelerim var.

"Peki nerede bu oyunun içeriği?" dersiniz cevap aslında çoğu Ubisoft oyununda olduğu gibi Season Pass'te saklı. Oyun sonu içeriğine gerçek anlamda ulaşmak için ülkemizde neredeyse oyunun kendisi kadar pahalı olan Season Pass'i almanız gerekiyor ki çıkacak içerikten faydalanabilesiniz. Oyun sonu içeriği o kadar kısıtlı ki bana ciddi anlamda Ubisoft'un oyuncuları Season Pass aldıkları için asıl oyunun içeriğini kestirip düşündü. The Division'ın end-game'i sonradan çıkacak paralı içerikle gayet güzel toplamayı kendine gelebilir ancak bu mevcut halinin zayıflığı için bir özet sayılmaz. 20 saatlik bir maratona bitirip ödül odasına geldiğinizde içeride kimsenin, hatta bir kupanın bile olmadığını düşünün. The Division'ın oyun sonu içeriği hakkında işte tam olarak böyle hissediyorum.

BU ŞEHİR İNSANI DOĞAR

Bütün kusurlarına rağmen The Division'ı kurtaran yanı, fazlasıyla eğlenceli olması. Yapay zekâ bir çevrimci oyundan beklenemez seviyede. Sipere çıktığınızda bombalarla sizi dışarı çıkarmak veya ortaktaki boş boş dikilmek gibi temel prensipleri uyguluyor ama beklentilerinizi çok da yükseltmemi derim. Kalaları o kadar çalışıyor. Özellikle ilk 10 saatin sonrasında düşman tiplerini ve nasıl davrandıklarını, öncelikle hangilerini haklamanız gerektiğini çözüyorsunuz ve olay büyük ölçüde bitiyor. Şehirde paralı askerler, hapisane kaçakları, herkesi yakmaya çalışan "temizlikçiler" ve isyancılar olarak farklı düşman grupları bulunuyor. Hepsinin kendi bölgesi var ama çıkan noktalarda birbirleriyle çatıştıkları da olabilir.

Yor. Temel olarak baktığımızda her düşmanın kendine ait bir iki özel adamı olsa da geriye kalanlar çok farklı değil. Örneğin temizlikçilerin alev makinaları birimleri uzaktan silahla ateş ederken yeterince yaklaşılabilirse ortalığı fazlasıyla ıstabiliyor. Yapımcılar farklı düşman tiplerinin oyuncuyu fazla zorlayacağını düşündüm olacak ki çoğunun zayıf noktaları var. Bu da çatışmaları tatıştırdı.

Seviye atlatırken genelde eşdeğer silahlar kullanıldığında çok sorun değil ama özellikle oyun sonu içerikte biraz denge sorunu da mevcut. Borderlands ve Destiny'de genelde uzaylı avladığımız için çok göze çarpmıyordu ama çatışmaya dayalı bir oyunda dakikalarca kurşun yiyip ölmeden insanlarla bir arada olmak zamanla rahatsız etmeye başlıyor. Benzer oyunlarda üzerinize gelen büyü, uzaylı ve bomba benzeri şeylerden fiziksel olarak kaçmak eğlenceli iken burada siperinizi sürekli olarak gelen, durdurulamaz bir güçle uğraşmanız gerekiyor. Daha önce söylediğim üzere elinizde yeterince atış gücü varsa bunun da öyle aman aman espirisi olmuyor açıkçası.

Tom Clancy's The Division bu haliyle Ubisoft geleceğini bir kez daha tekarlıyor. Bolca potansiyeli olan, oynanışı keyifli ama teknik veya idari nedenlerden dolayı hedefi tutturamayan bir oyun. Destiny'ye imreniyorlar ve PC'de benzer bir oyun oynamak istiyorsanız bir süreliğine tadını çıkarabilirsiniz. Fakat karar verirken oyunun asıl yaşam alanı olan end-game'i şu an kurak bir çöden farkı olmadığını unutmayın. O çözü yeşillendirmek elbette Ubisoft'un elinde ama riske girip simdi yatırım yapmak yerine ek içeriklerin neler olduğunu görmek için biraz daha beklememiz akıllıca olabilir.



- Muhşefin oramları
- Canlı dünya
- Çatışma mekanikleri
- Bolca kostüm seçeneği

- Oyun sonu içeriği çok sınırlı
- Gerçek anlamda PVP modları yok
- Denge sorunları
- Klasik "lanla - iyileş - hısar ver" mekanikliği düzgün çalışmıyor

7+

SON KARAR

"End-game içeriği sunumun bir online oyun olur mu?" sorusunun yanıtı



Farklı sınıf ve eşyalarla deneyler yapmak çok eğlenceli olmuştur.



○ Tür: Aksiyon / RYO ○ Yapım: Crate Entertainment ○ Doğum: Crate Entertainment ○ Dijital İndirme: 39 TL (Steam) ○ Yaş Sınırı: 13+ ○ Dahası İçin: grimdawn.com

GRIM DAWN

KIYAMETİN KARANLIĞINDA KIZIL BİR GÜN DOĞUYOR -EREN ERYÜREKLİ

Bir-ki-üç-dört... Sağ tiki unutmayalım... Bir-ki-üç-dört... Bufflarımızı açalım lütfen... Bir-ki-üç... Şeklinde devam eden bu aksiyon bailesini *Diablo*’den beri tecrübe etmekteyiz herhalde. Evet, sıkılmadık belki bu oynanıştan ve önümüze gelen hemen her aksiyon-RYO da türe yeni bir şeyler katmayı başardık. Ama işte adını koyamadığım bir eksiklik vardı hep. *Diablo*’nun kendi devam oyunu da dâhil olmak üzere o silihli formüle ulaşabilen, aynı izi bırakabilen bir oyun olmadı benim için. Arada *Sacred*, *Titan Quest* ve son zamanlarda parlayan yıldız *Path of Exile* buna çok yaklaştı aslında. Fakat “o oyun” olmadı hiçbirli. Ama şimdi elimde *Titan Quest* ve *Diablo*’nun yapımında çalışmış tecrübeli ellerden çıkma müthiş bir oyun var: *Grim Dawn*. Yıllardır aranan kan yoksa bulundu mu? Cevabı öğrenmek için okumaya devam edin...

BİZ KİMİZ, N’APIYORUZ, BURASI NERESİ?

Burası Cairn isminde bir dünya ve hemen her köşesinde de tehlike pusuya yatmış bekliyor. *Grim Dawn*’ın fazlasıyla silik ve yegâne eksisi olarak gördüğüm hikâyesi aslında kötü değil, sadece sunumu zayıf ve NPC’lerin kafasındaki işaretlere tıklayıp aldığımız görevlerden ve sağda solda bulduğumuz bilgi kırıntı-

larından ibaret. Gaza getirici ara videolar ise maalesef hiç yok. Fakat! Bu durum hemen hiçbir şey hatırlamadan geldiğimiz ve kıyametin kopmuş, insanlığın sağda solda ufak topluluklar halinde yaşamakta olduğu dünyasına olan ilimizi daha bir kabartıyor aslında. Zira biz keşsettikçe bu kaderin silsilesi yemış dünya açılıp güzelleşiyor. Karşılaştığımız farklı gruplarla dost veya düşman olabileceğiniz seçimler bol bol karşınıza çıkıyor ve kimi zaman insanların kaderini tayin etmek de bize kalıyor. Bizse Aether denen maddeye maruz kalmış şeklide yeni güçlerle bu yabanıl dünyaya uyanıyoruz, vakit kaybetmeden de sol tik düşmanı maceramıza başlıyoruz zaten.

Ama ne maceral Bir kere *Grim Dawn*’ın dünyası çok büyük. Ana haritaların tasarımı sabit olsa da aşırı geniş olmaları sebebiyle git git bitmiyorlar ve en uç noktasına kadar dopdolu. Bu statik gibi görünen yapı sürekli değişen düşman formasyonları, sürpriz Hero karşılaşmaları ve yer yer değişen harita öğeleriyle dengelenmiş. Çoğu oyunda yaptığım ve zaman zaman hayal kırıklığına uğradığım “dur şu köşede ne varmış” gidişleri burada çoğunlukla ödüllendirildi ve keşfetme arzumu kamçıladı. Oyunun harita anlamın-

SINIFLAR



SOLDIER

Klasik kılıcı kalkanlı veya ağır baltalı adanmış. Özellikle Demonitionist’le karışımından doğan Commando ile fena halde ölümcül ve orta menzilde de etkili.



ARCANIST

Aether gücünü elemental büyüleriyle birleştiren bir arkadaşı kalebalklara karşı epey etkili. Defansif zaafları ise Soldier ile karışımı olan Battlemage olarak katapultabilirsin.



SHAMAN

Doğanın güçleriyle bir olan Shaman ağır silahlarla ve çağırma büyüleriyle etkili. Arcanist’le birlikte dünüştüğü Druid sınıfında büyülerinin şiddeti bir hayli artacaktır.



« O tatlı nostalji duygusunu hissediyor musunuz?

SINIFLAR



DEMOLITIONIST
Bu elit sınıf uzaktan ateş büyüsü ve tüfeklerle savaşmayı seviyor. Yanına Nightblade koyduğunuzda ise Saboteur olup her tarafı alev ve patlamalarla boğuyor.



OCCULTIST
Lanetler, zehirler ve türlü gizit düşmanı sürdüren büyü bu arkadaşta. Şaman'la birleştirip şaşırmış düşmanların arasına ayrı salmak epey eğlenceli.



NIGHTBLADE
Oynaması en keyifli sınıf olarak gördüğüm bu suikastçılarını ölümcül saldırıları beni benden aldı açılışta. Yanına koyulacak Arcanist büyülerle ortalığın tozunu atabilirsiniz.



daki bir diğer artışı görevleri ve önemli noktaları onlara yaklaştıkça kadar görebiliyor oluyunuz. Dolayısıyla bol bol dolayıp keşfetmeyi i cesaretlendiren ve oyunu A noktasından B noktasına gitti şeklinde bir kısır döngüden kurtaran yapımcılara ilk övgümü burada yapıyorum. Ve bu daha başlangıç.

BANA BİR SINIF VER... BİR SINIF DAHA VER SEN

Lafı uzatmadan söylüyorum: Grim Dawn'ın karakter geliştirme sistemi harika arkadaşlar. Öncelikle Titan Quest'ten hatırlayabileceğiniz ikili sınıf özelliği burada da var ve gayet kullanışlı. Altı adet ana sınıftan, seçtiğiniz iki tanesini yapabileceğiniz kombinasyon sayısı 21'e ulaşıyor (kutuya bakınız). Tabii durum böyle olunca vereceğiniz puanlarla yarattığınız karakterleri epeyce özgülendirebiliyorsunuz. Söz gelimi Nightblade ve Occultist karışımı yaptığınız bir karakterde (Witch Hunter oluyor ismi bu noktada) hem Nightblade'in düşmanları yavaşlatıp zayıflatan aurasını hem de diğerinin benzer özellikteki lanetlerini kullanarak, hafife alınmayacak kalabalıkları güçsüz düşürüp aralarında hızla katliam yapabilirdi. Bu sırada çaldırıldım garımlarsa her kabanları oyalayarak bana zaman kazandırdı. Aynı şekilde durduğu yerden uzun menzilli saldırı yapan Soldier sınıfı bir karakterin, bir Demolitionist yeteneği olan yere alevli çukur açması da hayli işe yarıyor. Eysalarnızdan gelebilin özel yetenekler ve apayrı bir dünya olan Devotion açgıcından açıldığınız pasif yetenekleri de hesaba katınca on binlerce özgün build'in yolu açılmış oluyor oyunda. Yetenek puanlarınızı her alabildiğinizde düşündüğünde, oyunun neresinde olursanız olun farkı bir yön seçebilir ve oradan ilerleyebilirsiniz. Yapımcıların bu esnekliği sunmuş olmaları cidden önemli ve Grim Dawn'ın benzerlerinin bir adım önüne taşıyan bir özellik. Yeteneklerin görsel olarak işi kotarılmış ve çeşitlilik arz ediyor oluşu da sıkılmadan tıklamaya devam etmek için oyunun sunduğu işi sebeplerden biri. Zaten tok vuruş hissi ve giderek güçleniyor olmanın verdiği tatmin sayesinde hızla sıkılmaya pek zamanım da olmadı açıkçası. Aksiyon RYO'ların kaçınılmaz sorunu olan kendini tekrar durumu işe şöyle bir dokunuşla aşılmış: Diyelim ki düşman fraksiyonlardan birisine çok yüklenmiş ve onların sizden nefret etme oranı yükseldi. Bu durumda, bu arkadaşlar da size daha kalabalık gelmeye, kahramanlarını daha çok üstünü-

ze salmaya başlıyor. Hele ki bu nefret-metreyi "Nemesis" seviyesine getirebilirsiniz (ki bu epey bir zaman alacaktır) o grubun en kallavi şampiyonu ile her an karşılaşabilirsiniz demektir. Bu dinamik yapı aynı bölgelerde dolarsanız bile sürekli farklı bir mücadele içinde olmanızı sağlıyor ve düşen eşyaların kalitesini sizin gücünüz seviyesine çekiyor. Dost oluşumların seviyesini yükselttiğinizde ise daha çok yardımcı birim, özel eşyalar, market bakkal indirimleri ve daha da fazla özelleştirme emrinde amade oluyor. Eh bundan iyisi Şam'da kayısı değil de nedir?

BU KADAR EŞYAYI NEREYE KOYACAKLAR?

Oyunda tahmin edebileceğiniz gibi ÇOK fazla eşya düşüyor. Çoğunu satıyoruz geldiği gibi evet, ama buraya yapılan ince bir dokunuştan bahsetmeye değer. Diablo 3 oynayanların bildiği üzere orada doğu dürist bir eşya düşmesi için aynı yerleri farmlamakta illallah dersiniz ama buna devam etmek zorundasınız. Sonradan eklenen Rift Dungeon'lar da ancak sınırlı bir etki yaratabildi bu konuda. Grim Dawn'da ise bu süreç çok daha doğal işliyor ve yol üstünde düşen eşyalarla nitelikli bir build yapmak mümkün oluyor. Kısacası bıktırmıyor, "bin kere girdik şu zindana hâlâ iyi bir şey düşmedi" dedirtmiyor. Olaydan kopmuyorsunuz hiç. Grim Dawn oyuncusunun akıcı ve eğlenceli olabileceğini yeniden hatırlatıyor.

İŞTE O OYUN!

Uşenmeyip tekrar kurup baktığım Diablo II hâlâ türün en iyisi, buna şüphemiz yok. Fakat onun ve Titan Quest'in en iyi yanlarını alıp gelen Grim Dawn'ın başarısı da azımsanmayacak düzeyde. Evet, hikâyesi biraz bayık ama keşif zevki mi? Zevkli. Sınıflar birbirinden ayrıyor mu? Hem de nasıl! Düzgün eşya düşüyor mu? Düşüyor. Boss savaşları keyifli mi? Keyifli! Buna aşırı uygun fiyatını, sistemi öğrenen başanlı optimizasyonunu, bug'üz olmasını ve kısa yüklem sürelerini de ekleyim. Multisi de eski D II tadında; ne eksik, ne fazla. Eh o zaman şunu rahatlıkla diyebiliriz. Grim Dawn beklediğimiz, istediğimiz, işi sulandırmayan, derinliği de abartmayan Diablo II'nin gerçek mirasıdır. Evet, dedim bunu ve zamanın beni haklı çıkaracağına da inanırım tam. Kasvetli gecenin ardından gelen şafak kadar parlak bir oyun bu. ☺



- Karanlık ve yavaşca yapılan kıyamet sonrası atmosferi
- Geniş ve yavaş gibi oyun alanları
- Çifte sınıf seçilebilirliği
- İçerik ve çeşitlilik had safhada
- Karakterinizi özelleştirebilmek için yığınla seçenek
- Oyuncu dostu oluşt
- Fraksiyon puanları oyunun geldiğinde epey etki ediyor
- Fiyat performans

- Hikâyesi sunumu zayıf kalıms
- Multiplayeğin oldukça sade olması ve nadir yaşanan kopmalar
- PVP imdiki yok

8+

SON KARAR

Akızdağı hayrili olsun sonunda beklediğimiz "gerçek" Diablo 2 devam oyununa kavuştuk.



BELES CEVHERLER

UÇUP GİTMİŞ OYUN FİYATLARINDAN HEPİMİZ ŞİKÂyetÇİYİZ AMA ASLINA BAKARSAÑIZ İŞİN BİR DE ÖTEKİ TARAFI VAR; ORTALIK ÜST KALİTE ÜCRET-SİZ OYUNLARLA DOLU! BİZ DE BU AY HEM CEBİMİZ SICAK KALSIN, HEM DE OYUN ALIŞKANLIKLARIMIZDAN VAZGEÇMEYELİM (TATLI HAYAT) ŞİARIIYLA, KENDİ BİLDİĞİMİZ, OYNADIĞIMIZ BELEŞ GÜZELLİKLERİ BİR ARAYA GETİRME-YE KARAR VERDİK. TABİİ LOL'DÜR, DOTA'DIR, SONRA EFENDİME SÖYLEYİYİM THE OLD REPUBLIC'TİR, LOTR ONLINE'DIR FALAN DEĞİL BAHSEDECEKLERİ-MİZ, ONLARI ZATEN BİLİYORSUNUZ. AMA BİRAZCIK DERİNLERDE KALMIŞ, KEŞFEDİLMİYİ BEKLEYEN NE CEVHERLER VAR BİR BİLSENİZ...

HEROIN'S QUEST

THE HERALD OF RAGNAROK

Ö TÜR: Macera Ö YIL: 2012 Ö YAPIMCI: Crystal Shard

Ö KİMLER OYNASIN: Sierra klasiklerine doymayan maceracılar Ö NEREDE: Steam

Steam'ın gizli cevherlerinden biri olan Heroine's Quest, adından da anlayabileceğiniz gibi eski dostumuz Quest for Glory serisine ve Sierra'nın altın günlerine yazılmış bir aşk mektubu. Pikselli grafikleri ve klasik macera oyunlarının alışıldık etmenlerini barındırması şöyle dursun, başanlı bulmacaları ve merak uyandırıcı konusıyla da türün hayranlarını mest ediyor.

Bulmacaların birden farklı yolla çözülebilmesi, aşk ve soğuk gibi etmenlerin oynanışa direkt etki etmesi,

onlara yan gövres, her düşman için ayrı bir dövüş stratejisi geliştirme zorunluluğu getirmesi gibi etmenler oynanışa ciddi anlamda derinlik katıyor. Oyunun hemen başında bizlere üç farklı sınıf (savaşçı, hırsız, büyücü) seçme imkânı tanımasıyla karşılaştığınız engellere yaklaşımınızı direkt olarak etkileyen ve yeniden oynanabilirliği artıran bir diğer önemli artı. Bir de bunlara Viking mitolojisiyle bezenmiş hikâye örgüsünü katınız mı (Loki mi o?) dört dörtlük bir serüven elde ediyorsunuz. -M. İhsan



Kardan kuzudan bezirce hana gidip muhabbet döndürmek en güzeli.



ETERNAL SENIA

Ö TÜR: JRPG Ö YIL: 2015 Ö YAPIMCI: Holly Priest

Ö KİMLER OYNASIN: İçinin yağlarını eritisi gelenler

Ö NEREDE: Steam

Hani çok sık oynadığımdan değil de, To the Moon ve The Amber Throne'dan merak edip Steam'deki RPG Maker'la yapılmış oyunların arasında avare avare dolaşıyordum. Eternal Senia'yı o sırada keşfettim. Hem notu çok iyiydi, hem de bedavaydı. Kullanıcıların birinin yaptığı "Bu oyun bedava değil. Gözyaşlarınızı silmek için bir sürü kâğıt peçete almanız gerekiyor." yorumundan da gazla gelip bir indireyim dedim.

lyi ki de öyle yapmışım. Eternal Senia hakikaten çok çok tatti bir oyun çıktı. Son derece basit yapıda bir RYO kendisi. Bildiğimiz anlamda bir savaş sistemi bile yok. Düşmanın yanına gidiyorsunuz ve eşyalarını ve seviyenizi yeterince iyileşse onun canı sizinkinden önce bitiyor, kazanıyorsunuz. Hepsi bu. Bölümler kısa. Bolca gizli yer var ama onları da bulmanız çok uzun sürmüyor. Öyle hızlı hızlı ilerleyip 3-5 saatte bitiriyorsunuz oyunu.

Hikâyesi de aynı şekilde basit ve güzel Eternal Senia'nın. Görsel benzerliğinden



ötünü Undertale gibi bir şey beklemeyin tabii. Dedğim gibi, her şeyle basit bir oyundan bahsediyorum. Ama bu huzurlu, minimal havasının içinde anlattığı öyküyle insanı etkilemeyi de iyi başarıyor.

Eternal Senia'yı indirin, dursun Steam hesabınızda. İnsanın böyle kendi halinde bir şeyler oynanışa geliyorsa bazen. O gün geldiğinde bir girip bakarsınız. Pisman olmayacağınız garanti. -Ömer

ELSWORD

Ö Tür: Beat 'em Up / RVO / DMO Ö Yıl: 2013
 Ö Yapımcı: KDO Ö Kimler Oynasın: İstedi, hızlı
 ve güçlü bir şeyler isteyenler
 Ö Nerede: Steam

Dünya oyunlara gömüldüğüm zamanlardı. Hayran gibi RVO'ların arasında çerez niyetine Civilization ve Heres oynuyordum, öyle düşünür. Tabii doğal olarak canım böyle basıt, pıtır çutur tuşlara abanıp oynayabileceğim bir şeyler istedi bir süre sonra. Biraz da hızlı olsun- du, aksiyonu özlemiştim. Ama bir taraftan da RVO'nsu bir gelişme sistemi olundu falan işte aradığımı o oyunda buldum: Grand Chase (heheh, hayır Elsword değil).

Geçenlerde yine bir oynayışım geldi ama bakımım kapanmış Grand Chase. Özeldim hakikaten, güzel oynudu. Private server'larda hâlâ yaşıyor ama o eski tadı da kalmamış. Var mı öyle bir şeyler başka diye bakırken keşfettim Elsword'ü ve tamam dedim, aradığımı buldum yine.

2 buçuk boyutlu, anime tarzı güzelliğe sahip, beat 'em up'ta RVO kanımı bir oyun kendisi. Kılıç, mızrak, ok-yay, büyü vs. kulunan, oynanışın bayağı bir farklı - 0 karakter ve her karakterin 3'er tane alt sınıfı var. Görevimizi seçiyor, yanlamasına ilerliyor, tuşlara abana abana saldırıp yetenek kullanıp vs. yaratık kesiyoruz. Oynanış bundan ibaret sayılır aslında. Onun dışında epya düşürme, geliştirme, parçalama, satma gibi RVO tadını artıran mevzularda var. Oyun genelinde 4 kişilik zindanlarda geçiyor ki bir zindanın bitmesi genelde 5 dakikadan fazla sürmüyor.

Nispeten ıddiasız bir yapıım olmasına rağmen komple seslendirmeli ayrıca oyun (üstelik hem İngilizce hem Korece). Teknik altyapı olarak biraz sıkıntı yalnızca. Oyuna girmek 2-3 dakika alıyor örneğin, biraz oynayıp çıkamıyormuş gibi bir yapıım için fazla uzun. 1-2 kare de çöktü diye Windows'a atılmışlar var (ama) şaolsun. Ama keyfini baltalayacak sıkıntıları değil bunların hiçbirini. Tam "10 dakika grip zindan" kadar bir şey Elsword.

Ömer

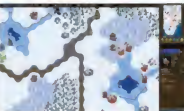
BATTLE
FOR WESNOTH

Ö Tür: Strateji Ö Yıl: 2003 Ö Yapımcı: David White
 Ö Kimler Oynasın: Fonlistik bir stratejiye gömülesi gelenler Ö Nerede: www.wesnoth.org

Eğer HOMAM tarzı, fantastik şehir kurma ve ordu yönetme oyunlarını seviyorsanız Battle For Wesnoth tam size göre demektir. Açık kaynaklı ve tamamen ücretsiz bir yapıım olmasına rağmen AAA oyunlarda görmeyi bekleyeceğimiz türden bir derinliğe sahip kendisi. Örneğin her birimin kendine özgü avantajlara ve dezavantajlara sahip olması, haritadaki arazi çeşitlerinin savaşta direkt etki etmesi, gece gündüz döngüsünün birimleri ve çatışmaları olumlu ya da olumsuz etkilemesi, hayatta kalan askerlerinizin giderek rütbe atılması... Buna bir de elf, cüce gibi Tolkien-vari fantastik ırkların yanı sıra Ejderha Mızrağı Serisi'ndeki Ejderhanları hatırlatan Drakes gibi farklı ırklar da eklenince değmeyin keyifimiz.

Wesnoth'un bir diğer çarpıcı yanı öğrenmesinin kolay, ama ustalaşmasının o kadar zor olması. Bunun en büyük nedeni birimlerinizin düşmanınıza vurabileceğinden asla tam olarak emin olamamanız. Böylece her şey iyi giderken planlarınız bir anda tepetaklak olabiliyor ve kendinizi beyaz bayrak sallarken bulabiliyorsunuz.

Normalde 16 bölümden oluşan bir ana senaryoya ve çok oyunculu seçeneğe sahip olsa Wesnoth hayranları tarafından geliştirilen pek çok başarılı yan senaryoya da sahip ve büyümeye de devam ediyor. Türkçe dil desteği de cabası. Mutlaka göz atın. -M. İhsan





THE SAD STORY OF EMMELINE BURNS

Ö Tür: Görsel Roman Ö Yıl: 2016 Ö Yapımcı: Ebi-hime / Sekai Project Ö Kimler Oynasın: Sakin bir okşamıştı çayınızı çerezinizi alın ve bu kısa öykünün tadını çıkarın Ö Nerede: Steam

Bu oyun aslında bir oyun değil, öncelikle onu belirtiyim. TSSOE8 bir görsel roman, fakat genel görsel romanlardan alışıktığımız seçenekler burada mevcut değil. Yani alıyorsunuz içeceğinizi başına konuluyorsunuz ve yaklaşık 2 saat boyunca akan anlatımı takip ederek beş 8 başarınızı da cebe atıp oyunu kapatıyorsunuz.

Peki, buna değer mi? Elbette değer, zira içinde shōjo ai (kızlar arasındaki gönlü ilişkisi diyelim) öğeleri barındıran bu hikaye gerçekten de iyi yazılmış ve kısalığına rağmen aklınızda kalıcı bir iz bırakmayı başarıyor. Bu tür yapımların duayeni ebi-hime'nin bir game jam'de (kısa oyunların hızla yapıldığı etkinlik) yarattığı oyun, isminden nefret eden Toma adında bir kızın mezarlıkta karşılaştığı Emily'nin trajik öyküsünü dinlemesi üzerine kurulu ve tabii ki yolda birkaç sürpriz de sizi bekliyor. Göz okşayan şık çizimleri ve dinlendirici müzikleriyle atmosferini başarıyla kuran oyun sıkılmadan izleniyor. Ayrıca öyküyü anlamak için iyi derecede İngilizce bilmeniz gerektiğini de hatırlatalım. -Eren E.



Yanlış tahmin ettiniz: oyunda su savaşları yapmak yok



BENEATH A STEEL SKY

Ö Tür: Macera Ö Yıl: 1994 Ö Yapımcı: Revolution Software Ö Kimler Oynasın: Broken Sword hayranları Ö Nerede: GOG

Broken Sword serisiyle ünlü Revolution Software'den distopik bir gelecekte geçen, cyberpunk türünde muazzam bir macera oyunudur *Beneath A Steel Sky*. Öyle ki yapımının üzerinden tam 22 yıl geçmesine rağmen (ilk olarak MS-DOS ve Amiga'ya çıkmıştı diyeyim, siz anlayın) bugün bile gerek hikâyesi, gerek seslendirmeleri, gerekse de karakterleri ve esprileriyle oynarken büyük bir zevk verir insana.

Firmanın diğer oyunlarına nazaran daha ciddi bir tonu olan yapımda bir helikopter kazası sonucu çok küçük yaşta çorak topraklara düşen ve buradaki yerliler tarafından yetiştirilen Robert Foster adındaki bir adamın macerasına konuk oluyoruz. Günün birinde bir grup silahlı güvenlik görevlisi köyünü basıp herkesi öldürür, Foster'i tutuklar ve onu zorla bir şehre götürür. Kahramanımız ne yapıp edip buradan

kaçmak istemektedir. Ancak çok geçmeden işlerin hiç de görüldüğü kadar basit olmadığı, şehri kontrol eden yapıp zekânın Foster'i içeride tutmak için elinden geleni ardına koymadığı açığa çıkar.

Beneath A Steel Sky bugün bile insanı sarıp sarmalayan hikâyesi ve 20 yaşında olduğuna hayatta inanmayacağınız el çizimi grafikleriyle "kült klasik" mertebesini sonuna dek hak ediyor. -M. İhsan





Her eşyanın rengarenk parladığı
bir oyun değil Path of Exile

PATH OF EXILE

○ Tür: Hack 'N' Slash
○ Yıl: 2013
○ Yapımcı: Grinding Gear Games
○ Kimler Oynasın: "Diablo II'nin helvası burularda çoktan yendi, yenisi yok mu" diyenler
○ Nerede: Steam

Bir gün deselerdi ki bana; "abi *Diablo III* gelecek ama bak benzeri bedava başka bir oyun var, sen onu daha çok oynayacaksın" cevabım "yahu bırak yaa" olurdu. Ama gerçekten de böyle olmuş nihayetinde.

Kickstarter zamanlarından beri takip ettiğim ve sürekli olumlu yönde gelişen PoE benim için *Diablo II* sollarım bir oyundur arkadaşlar. Çünkü yeteneklerinizi yolda geliştirip değiştirmenizi sağlayan, içtiğiniz iksirlerin bile türlü türlü özelliğe sahip olduğu muazzam bir eşya sistemi var, çünkü olması gereken karanlık atmosfere dibine kadar sahip, çünkü para yerine takas sistemi var, çünkü Pay to Win yok ve efsanevi Pasif Yetenek Ağacı'ndan bahsetmiyorum bile. Hani sırf o sayfayı görüp oyuna aşık olmanız olası. Oyunun görsel olarak *Diablo II* ile bariz bir stil farkı var, dolayısıyla daha karanlık bir şeyler arayanlar için de adres burası. Yapımcı ise Yeni Zelandalı. Havaşından mıdır, suyundan mıdır oradan gelen işler genelde güzel oluyor artık.

Steam'de de olan oyunu bir indirip bakın derim. Hazır yeni Ascendancy paketi de çıkmışken *Diablo II*'ten bikan bünyelere kaç gibi gelecektir. -Eren E.

FIVE DAYS A STRANGER

○ Tür: Macera ○ Yıl: 1994 ○ Yapımcı: Ben "Yahtzee" Croshaw ○ Kimler Oynasın: Cthulhu benzeri kadim varlıkların kuklası olmayı sevenler ○ Nerede: ulyramblamatic.com/5days

Den "Yahtzee" Croshaw'ın bu meşhur oyununu, hatta serisini duymayanınız yoktur herhalde. AGS'nin henüz çok basit olduğu, pikselin dibine vurduğumuz günlerde gelen, o basit grafiklerle muazzam bir öyküsü olan, inılmaz bir korku oyunuydu *5 Days A Stranger*.

Centilmen Hırsız Trilby'yle ilk kez tanıştığımız oyunda terk edilmiş bir malikâneye büyük bir vurgun yapmak için giren anti-kahramanımız kendini bir grup yabancıyla içeride kapana kısılmış bulur. Çünkü "ev" kimsenin dışarı çıkmasına "izin vermemektedir". Bu da yetmiyormuş gibi aralardan biri aslında

maskeli bir seri katildir ve hiç beklenmedik anlarda ortaya çıkıp evdekileri tek tek katletmektedir. Ancak Trilby çok geçmeden işin içinde daha kadim, daha karanlık bir gücün olduğunu keşfeder.

Serinin devam oyunları (*7 Days of Sceptic*, *Trilby's Notes* ve *6 Days of Sacrifice*) aynı etkili veremedi belki ama iyi bir hikâyeniz varsa pikseli grafiklerle bile insanı korkutabileceğinizi, o atmosferi buram buram yaşatabileceğinizi kanıtlayan *5 Days A Stranger*'i en az bir kez oynamalısınız. Üstelik Türkçe dil desteği de var. -M. İhsan



SPACE ENGINE

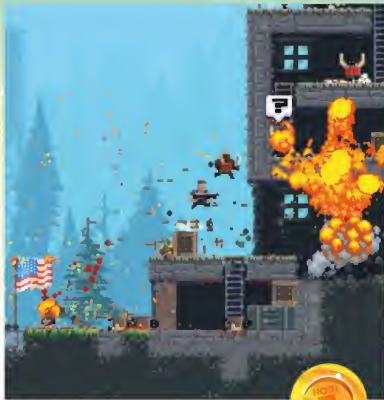
○ Tür: Simülasyon ○ Yıl: 2015 ○ Yapımcı: Vladimir Ramanuk ○ Kimler Oynasın Denesin: Uzun boşluğa çekilenler ○ Nerede: en.spaceengine.org

No Mon's Sky'dan, *Elite: Dangerous*'dan önce, *Space Engine* vardı.

Kendisi teknik olarak bir "oyun" sayılmayabilir, zira bir konu, bir kazanma / kaybetme durumu yok. Fakat bilinen uzayı bilimsel ölçüler ve uydur taramalarıyla, bilinmeyen uzayı

ise uzayın yapısıyla ilgili astrofizik teorilerine uygun şekilde prosedürel olarak yaratan ve her köşesine gitmenize imkân tanıyan harika bir program *Space Engine*. Gezegeneri inış yapılabiliyor, haklarında son derece detaylı bilgiler okuyabiliyor, galaksiler arasında gezebiliyorsunuz. Cidden büyüleyici bir deneyim. -Erin





THE EXPENDABROS

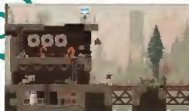
○ Tür: Aksiyon / Platform ○ Yıl: 2014 ○ Yapımcı: Free Lives ○ Kimler Oynasın: Özgürlüğü mermiyle soğileyen tüm bro'lar ○ Nerede: Steam

Braforce ekibinin Expendables 3 filmi için özel olarak tasarladığı *The Expendables*, 80'li yıllardaki bol patlamalı ve anlamsız aksiyon dolu filmlere müthiş bir gönderme niteliği taşıyor.

Tıpkı *Braforce*'ta olduğu gibi her biri farklı meziyetlere sahip ünlü aksiyon karakterlerini yönettiğimiz oyunda önümüze geleni mermi manyağı yapıp dünyaya "adalet ve özgürlük" getiriyoruz. Tabii *The Expendables* takı karakterler sadece *Expendables* filmlerinde ki

oyuncularla sınırlı ve toplamda 7 tane. Yine de özellikle iki-dört kişi birlikte vakit geçirmek ve kontrolde olan patlamalar sonucu beklenmedik şekillerde ölüp kahkahalara boğulmak için biçilmiş kaftan. Kara mizah öğeleri de cabası.

Braforce'u merak ediyorsanız ama almaya değilip değmeyeceğe emin değilseniz onun "light" hali diyebileceğimiz, eğlenceye kesinlikle geri kalmayan *The Expendables*'a bir şans verebilirsiniz. -M. İhsan



FRETS ON FIRE

○ Tür: Akademi ○ Yıl: 2006 ○ Yapımcı: Çömür Kuyulu ○ Kimler Oynasın: Ünlü ve ünlü olmayan klavye ve gitaristler ○ Nerede: www.sourceforge.net

Gitar ve klavyenin PC versiyonu olarak özetlenmiş Carlos Santana'nın efsanevi soloları kadar etkileyici olacağını düşündüğüm *Frets On Fire*, çok uzun zamanda internette dolanıyor aslında. Finlandiyalı bağımsız bir oyun geliştiricisi tarafından tasarlanan yapım, klavyesizi bir gitar gibi kuşanıp (kumanda desteği de var) monitörünüzün başında camı çerçeveyi indiren (o kadar kötü çalıyorum, evet) sololar atmanıza imkân tanıyor.

Ücretsiz bir oyun olduğundan rakiplerinin aksine herhangi bir grubun lisansı şarkıların içermiyor. Onun yerine üç adet, kulakların pasını silen cinsten parçayla geliyor. Ama açık kaynaklı yapısı sağ olsun, oyunun hayranları aldında gelebilecek hemen hemen her grubun albümlerini *Frets On Fire*'da çalışacak şekilde uyarlamış zaten. Hepsi internette ücretsiz olarak, kolayca bulabiliyorsunuz. Ha, unutmadan, *Frets on Fire X* adlı mod sayesinde de dört kişiyle aynı anda oynayıp *Rock Band* atmosferi yakalamak da mümkün.

Kıscası klavyeyle solo atmak isteyenler için birebirdir *Frets on Fire*. Yeter ki eğitim görevi sırasında Jürgen Guntherswarzhallenstrassen'i kuzdirmayın... -M. İhsan





BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA EXTEND

PC OYUNCULARINA BİR MEYDAN
DAYAĞI DAHA -VOLKAN TURAN

Arc System Games'i sevsem mi sevmesem mi bilemiyorum. Bir taraftan PC oyuncuları destekliyor, bir taraftan bazı şeyleri çok geç güncelliyor. Asıl alanı konsollar diyecekim, o da değil çünkü doğru düzgün pazarlamıyor oyunları. Dövüş oyunları topluluğu zaten küçük olmasına rağmen riskle grip çok zor oluyor yapıyor bir yandan (Guilty Gear Xrd gibi) ama sonra dönüp tam tersi alışkanlıklara sahip başka bir oyun da çıkarabiliyor. Blazblue: Chronophantasma Extend (BCPE) diyalim bu komik isimli oyuna) işte tam da bahsettiğim bu "diğer oyun".

ESKİ OYUNA YENİ MAHALLE

BCPE aslında bir yaşında; bu sayılara konuk oluşunun nedeniyse oyunun PC'ye yeni gelmesi. Bildiğiniz gibi Arc System geçen sene neredeyse tüm oyunlarını PC'ye uyarlayacağını duyurmuştu. Geçtiğimiz aylarda Guilty Gear Xrd'ı da BCPE PC oyuncularıyla tanıştı. Mortal Kombat X'in PC'den (yarım milyon satmasına rağmen) çekildiği bir erte imza atıyor. Ama alışkınlar bir yandan da soruyoruz içimizden; peki oyun nasıl?

Oyun cillop gibi arkadaşlar (ince-

leme burada bitirmiş). Eğer anime grafiklerine sahip dövüş oyunu seviyorsanız, hele ki air-dasher tarzı dediğimiz türün adınıysanız, BCPE mutlaka kütüphanenizde olması gereken bir oyun. Eğer yeni bir Blazblue oyuncusu olma niyetindeyseniz de seriye balıklama dalacağınız yer burası. BCPE(E)'nin özelliklerinden biri, tüm özel hareketleri asıl komboyla uğraşmadan tek tuşla yapabileceğiniz bir ek sistem getirmesi. Stylish adındaki bu modda, tek tuş + yön tuşlarına basarak tüm özel hareketleri kolayca yapabiliyorsunuz. Killer instinct'e de bu sistem geldi ve genel olarak asıl tartışma konusu "kolaylık". Çünkü yeni oyuncuların bu kolaylık nedeniyle oyunun özünü inemediği söyleniyor ama bence sorun değil, her oyuncu "pro-gamer" seviyesinde oynamak zorunda değil ki. Oynarken keyif alıyorsa, yemişim o özü!

Yeni oyuncuların seveceğini düşündüğüm bir diğer özellik de hikâyenin sunumu. İlk blazblue'u bu olan oyuncuların, serinin konusunu bilmediği için bazı sahnelere boş bakacağını aklın eden yapımcılar, önceki oyunların konusunu çok güzel özet geçiyor size. Yeterli İngilizceniz ve sabrınız varsa 40 yıllık Blazblue'cu gibi olabilirsiniz.



Yetmemiş, dövüş oyunlarına ve Blazblue oyunlarına ait terimlerin kütüphanesini bile yapmışlar.

YENİYE KOLAY, ESKİYE ZOR

Yenilikleri seven, yeni oyuncuların seven BCPE özünde öğrenilmesi, oynaması kolay bir oyun değil (Stylish modunu e geçerseniz). GG Xrd'in bir alt modelli diyebiliriz. Dövüşler biraz daha sakın geçse de uzun yer ve hava kombine bazen daha hesaplı, daha zor olabilir. Xrd'dan farkıyla, bu komboların üst seviye için gerekmesi. Challenge mod altındaki onlarca kombo görevini yapmaya çalıştığınızda zaten neyden bahsettiğini görüp bunalmaya gireceksiniz. Neyse ki online arenada ileri düzey pek oyuncu yok şu aşamada. Avrupa ülkeleri ile lag olmadan oynayabildiğinizi de belirtiriz. Netcode sıkıntısı zaten Arc oyunlarında pek olmuyor, CPE'de de bulunmuyor. Asıl önerim uzun bir ders süreci olan tutorial modunu bitirmeniz olacak. Tüm ince özellikleri öğrenin, bol bol Arcade oynayın, sonra online'dan puanlı maçlara geçin, en sonra puanlı Rank maçlarına dalın, yoksa biraz üzülebilirsiniz.

PC oyuncuları çok fazla dövüş oyunuyla karşılaşmıyor, hele ki bir Arc oyunu söz konusu olduğunda durum daha da özel hale geliyor. Şu sıralar yarım yamalak çıkan Street Fighter V'te zaman öldürüyor olsak da, siz bu satırları okurken Windows 10'a özel Killer Instinct çıkmış olsa da, fark etmez. BCPE oynaması, öğrenilmesi, şeker hikâyesiyle tanıtılması gereken bir yapımdır. Online ömrü PC'de pek uzun görünmüyor olsa da arkadaşlar arası dayak keyfine uzun süre hizmet edecek garanti. ☺



Chronophantasma ile gelen Overdrive özelliğini iyi öğrenin. Fazla enerjide öz sürü, düşük enerjide çok sürü bu özellik size yeni komboları açıyor, yeni hareketler kazandırıyor.

+

- Bol, dengeli karakterler
- Stylish modu
- Geniş hikâye altyapısı
- Mod zenginliği
- Netcode

8+

SON KARAR

Chronophantasma'yı zaten oynamışsınız, öğrenmişsiniz, Extend versiyonu sizin için genişletilebilir ama yeni başlayacak olanlar için tam zamanı



☞ Hava zehirli mi? Şöyle doya doya çeşsem içime de kurtulsam Zheros'lan.

ZHEROS

İNSAN GERÇEKTEN HAYRET EDİYOR -ERİM BİLGİN

Sevgili okur, ben de farkındayım, artık oyun endüstrisi çok kârlı ve herkes o güzel, sulu biftecten bir ısırık istiyor. Eminim ben şu yazın yazarken de, siz okurken de aynı anda dünyanın birçok yerinde kolay yoldan para kazanmak isteyen birkaç kişi "abi o zaman oyun yapalım, bak bizim arkadaşlar yaptı geçen sene bayağı parayı kırdılar" cümlesini kuruyor olacak.

Yapan yapısın elbette, yasakla-yacak değiliz - ama günümüzün acmasızca kalabalık medya okyanusunda, artık özgün sanatsal işleri keşfetmek başlı başına uzmanlık gerektiren bir alan haline geldi. Biliyor muydunuz; Rönesans döneminde isteyen tüm vatandaşlar, bir ülkede yazılan tüm kitapları okuyabiliyor ve takip edebiliyordu. Artık herkesin fırsatı var, dolayısıyla her kafadan bir ses çıkıyor.

Zheros da işte böyle, kalabalık yapan, gereksiz bir oyun. Çok mu sert girdim incelemeye? (Ayakta mı duramıyorum?) Neyse, hadi şu yiğidi hakkını yemeden öldürelim de, ne demek istediğimi anlayın.

KABUS GİBİ DEJA VU

Oyun çok çok klişe platform oyunu temelleri üzerine inşa ediyor kendini. Koş, zıpla, döv, puan topla, devam et. Sıze yemlin ediyorum tam

tahmin ettiğim sayıya yeni düşman tipleri tanıttırdı oyun: Yakın dövüşün düşmanlar, menzilli düşmanlar, ömeden önce patlayan düşmanlar, kalkanlı düşmanlar, bomba atan düşmanlar, iri düşmanlar. Sanırım sırasını yanlış tahmin ettiğim sadece bir tane falan vardı. Düşman dövmek dışında da işte klasik düğmeye basma, elektrikli yüzeyden doğru zamanlamayla sıçırma falan filan. İki tane de karakteriniz var. Birlikte oynamaya ikna edeceğinize kadar zavalı bir arkadaşınız varsa, birlikte de oynayabiliyorsunuz. Buyurun.

Aalışık olduğunuz kombo zincirlerini yapıp XP topluyor, bunlarla saldırı puanı geliştirmelerini alıyorsunuz. Bütün bu olay, size ilginç olmayan ortam tasarımları ve çok ciddiymiş, üçüncü dakikasında kapatmak zorunda kaldığım dubstep bir soundtrack eşliğinde sunuluyor. Bu oyun, oynanış açısından hiçbir yenilik içermiyor. On yıl önce *Crosh Bandicoot*'ta, Batman beat 'em up'larında, *Legacy of Kain*'de ne gördüyseniz aynen burada. Fakat bu sefer oyunun etrafındaki tasarıma o kadar vasat ki, bu kıyaslamalar kaskilere hakaret olur.

ÖLDÜRDÜĞÜM YİĞİDİN YEMEDİĞİM HAKKI

Oyunun tek iyi tarafı görseller. Zheros sanırım uzun süredir gördüğüm en "Pikar" görünümlü oyun. Karakter tasarımlarından seçilen renk ve ışıklandırmalar, ortamların klişe fakat hoş görünebilen seçimlerine, elimizde görsel olarak *The Incredibles*'i aşırı derecede andırıyor, hoş bir görsel tat var. Bunun yanı sıra animasyonlar başarılı, efektler tatmin edici ve arada bir görülen ara videolar son derece başarılı.

Ama işte, işte, iyi taraflarını görebiliyor olmamıza rağmen, oynamaya devam etmek için yeterince iyi bir sebep veremiyor Zheros bize bir türlü. Ya arkadaşım, azıcık daha para koy, yazarlar tut projeye, komik bir diyalog ekle, ne bileyim bölüm aralarına böyle RYO elementleri falan serpiştir, yap bir şeyler! Böyle kuru kuru, "evet, tebrikler, neden olduğunuz bilmeden yeterince robot dövdünüz! Şimdi bunun için ödülün, birazcık farklı tasarımlara sahip bir sonraki bölümümüzde daha fazla neden olduğunuz bilmeden döveceğin daha fazla robot!" der gibi bir his bastırıyor oyunda. Nihayetinde ilginç hiçbir şey yok, dövüş mekanikleri hatalı olmakla birlikte fena değil, karakterler güzel görünüyor, ama kim olduklarını, ne yaptıklarını, ne için savaşmışımızı anlamıyoruz. Oyun hiçbir heyecan, çatışma, özgünlük içermeyen oynayanların birkaç saatini meşgul ediyor ve sanki en fazla mobil oyun falan olmanın ötede gitmemeliymiş gibi bir izlenim veriyor.

Zheros en fazla metroda vakit öldürmek için açılacak değil, banal ve anlamsız bir oyun. Ama metroda değil, konsolunuzun, bilgisayarınızın başında olmanız bekleyecek kadar netlikli olduğunuz düşünümüş. Zheros, sana gerek yok gerçekten, lütfen git. Gider misin diyorum. ☹



■ Pikar'ın kurulan-
dıracak karakter
tasarımları

■ Eneleiyor
■ Dövüş
mekanikleri zayıf
■ Şu listeyi istedi-
ğim kadar uzatma
şansını veriyor

5

SON KARAR

Zheros'un en kötü tarafı, düpedüz nefret edilecek kadar kötü olmaması. Ama izzet bir adada oynatabilirsiniz tek oyun değilse uğramayın



inceleme

win mac



○ **Tür:** Simülasyon ○ **Yapım:** Double Zero One Zero ○ **Dağıtım:** Coffee Stain Studios ○ **Kutulu Fiyatı:** - ○ **Dijital İndirme:** Steam (18 TL) ○ **Yaş Sınırı:** - ○ **Dahisi İçin:** doublezeroonezero.com

THE WESTPORT INDEPENDENT

"ALO FRANK?" -SERPİL ULUTÜRK

"Bu oyunda gerçekleştireceğiniz gerçek olaylar, kişiler ve mekanlar hiçbir ilgisiz yoktur. Tüm benzerlikler tesadüftür." uyarısıyla başlıyor **The Westport Independent**. Ben de öyle uyuyordum ki yazım için yapma ihtiyacı duydum. Oyunda diğer detayları okurken bir yerlerden tanıdık gelirse tesadüftür canım" diyip geçip gittim.

1940'ların ortalarında, savaşın yeni çıkmış hayali bir ülkedeyiz. Seçimle başa gelmiş ve çıkardığı yasalarla giderek faşizme bağlanmış bir hükümet tarafından yönetilen bu ülkede, kendi halinde bir yerel gazete olan **The Westport Independent**'in editörüyüz. Haftanın haberlerini seçiyor, bize bağlı çalışan dört muhabirimize bunları dağıtıyor, manşete ve diğer sayfalarındaki başlıklara karar veriyoruz. Ha bir de şey yapıyoruz... yazılan sansürlüyoruz. Çünkü bazı gerçekleri olduğu gibi yazarsak biricik hükümetimiz çok kızıyor. Gazeteler kapanyıyor, gazeteciler tutuluyor ve biz bunların haberini yaparken bile hükümeti rahatsız etmeyecek cümleler seçmeye çalışıyoruz. Yoksa savcının bini gelip **The**

Westport Independent'in kapısına kilidi vuruyor, oyun bitiyor.

Hükümetin büyük sansür yasasını geçirmeye hazırlandığı toplam 12 haftalık bir süreci izleyen, kısacası (12 turn) bir oyun **TWI**. Konsepti de, oynanışı da, görsel dili de **Papers, Please**'i hatırlatıyor fakat maalesef elindeki harika potansiyele onun gibi kullanamıyor. Olsun, **TWI**'nin dört dörtlük bir oyun olma iddiası varmış gibi görünmüyor zaten, onun derdi daha ziyade oyuncuya yedini anlatılabilecek. Bir haberin bir iki sözle nasıl kolay manipüle edilebildiğini, bakaş açısına göre gerçeklerin nasıl da rahat şekil değiştirilebildiğini, medyanın gücünü ve de caresizliğini aynı oyunun içinde, birkaç basit mekanize sığdırılmış halde görmek benim hoşuma gitti.

DOKUNAN YANAR

Örneğin önünüzde bir haber geliyor; birtakım sıkıncalı kitaplar kolluk gücüneince toplanıp yakılmış. Bunu baskıya hazırlarken "Hükümet Özgürlük Meydanı'nda Kitap Yaktı" başlığını da

kullanabilirsiniz. "Hükümet İsyancı Propagandayla Mücadele Ediyor" başlığını da. Ve elbette hangisini seçtiğinize göre farklı sonuçlarla karşılaşıyorsunuz. İlk başlık, ertesi sabah masanızda İktidar partisinin gelen tehditle karşı bir uyan mektubu bulmanıza neden oluyor mesela ve biliyorsunuz ki bu muhalif çizgide inat ederseniz, habere imzasını atan muhabirinizin ya da gazetesinin (ya da ikisinin birden) başına bir işler gelecek. Diğer yandan, ikinci başlıkla çıkarsanız gazetesinin halk gözündeki saygınlığı düşüyor ve uzun vadede de hükümetin getirmeye hazırladığı basın sansür yasasına karşı bir farkındalık yaratamıyorsunuz. Mal gibi gelip mal gibi gitmek diye tabir ettiğimiz bir yayıncılık çizgisi... Oyunu kazansanız da ülkedeki özgürlükleri kaybediyorsunuz.

Aynı ince ayarlar haber metinleri için de geçerli. Örneğin "Başkanın Doğum Günü Kutlaması İçin Hazırlıklar Tamam" haberini girerken, haberin sonunda "Bu yılki kutlama etkinlikleri için bilmem ne kadar para harcandı" cümlesini san-

sürsürseniz kıyler gıcı, ama kullanırsanız yine partiden gelen "gözümüz üstünde" mektubu... Tabii bir yöntem de haberi hiç görmemek. Onun yerine "Ünlü Aktör Alkolükyen Rezalet Çıkardı" tadında bir magazin haberini seçip girebilirsiniz mesela. Tebrikler, akmağ bulaşmağ yayıncılık ödölünüü şöyle takdim edelim.

Gazetelerize dört ayrı kategoriden (ış, toplulu, suç, mağazın) haberler seçebilirsiniz ve bunları kendinizce bir önem sırasına sokup etki değerlerini belirlileyebilirsiniz. Westport dört bölgeden oluşuyor ve zenginlerin yaşadığı mahallede örneğin magazin haberleri tutarken liman bölgesinde yaşayanlar ışı dünyasından haberleri tercih ediyor. O hafatının içeriğine göre siz de hangi bölgede reklam çıkıp satışları yükselteceğinize karar verebiliyorsunuz (ama bundan birazdan bahsedeceğim).

ARKA SAYFA

Ne kadar çok değışkin, ne çok faklı soru, bir sürü ince hesap... Ne güzel değil mi! İmm havya, o kadar değil. TWI, potansiyelinin pek azını oyuna yansıtıyabilir. "Şu haberi üçüncü sayfaya atarsanız işi üstümüze çekmeyelim", "şunun sadece başlığını değıştireyim ana sansüre gerek yok", "muhafız yazılarının magazin tarafına atalım ki tutuklanmasın!" türünden istediğiniz kadar ince hesap yapın, oyunda pek karışılmıyormuşsunuz. Oyunun algoritması evetler ve hayırlar üstüne kurulmuş. Yani hükümeti kılılandırmadan halk bilincinden birini seçmek değil, istediğiniz yayın çizgisine ikisinden birini seçmiş oluyorsunuz. Neyi seçerseniz ne sorun alacağınız da ortada olduğu için küçük, üçüncü defa oyunu oynamak için pek sebezbin de olmuyor. Gerçi sırf merakından gazeteyi bir kez de bızdık! Şamdan kafasındı, sıfı magazinle doldurdu sonuclarına bakmayı düşünüyordu. Bu fatintellezişin veriyor TWI ama faklı haberlerinki faklı hassasiyetle seviyelen olgılarından Başbakan'ın fırlatma domates haberi de polisati çatışan güsterdiğini habere-

ri de aynı etkiyi yapıyor ve oyun "silah taşıyan tırlar" türünde büyük haberlerde bile özel bir an sunmuyor.

Büyük öçünçü çalgısına masamızda geçen bir oyun bu. O yüzden grafik işide yade bashedileceğim şeylerin çoğu "masanın üstündekiler" ki onlar da gelenek mekârları, edite-nce-nce haberler klaşorü, çok haberler lar ve muhabir bilgiri-rinin olduğı bir klaşörden ibaret. Haftanın yazıları hazir-lan olduğı bu masanın başında, birtakım gazeteler okunmakla oyunçu vakitimiz (hala, gerçek olayları kışiler yoku deşitimiz ama bu aynı şeyil). İlk birkaç haftadan sonra yeni bir aşama daha ekleniyor bu süreç: gazetesinin hangi mahallede ne ka-dar reklamının yapıldığına (aslında ne kadar dağıtıldığına) karar vermeniz isteniyor. Yukarıda bahsettiğimiz, mahalle-ler için gruplarına göre ayılmış durumda, dolayısıyla işi al-anları da birbirinden farklı. Önemli olan sizin hangi grubun-destiğinden istediğiniz. Yayın politikamız sayca az ama politi-gücü yüksekiz zenginlere göre de bellirleyebilirsiniz, hareket gücü yüksek yüz bilnere yoksul işçiler göre de... Şimdiye kadarki deneyimlerimizde zenginlere devrin yayıptırıldığını olmadı, o yüzden benim tercihim değişim isteyen alt sınıflar. Fakat üst mahalleli de işin içine katacak bir formül üstünde çalışmalarıdır sürüyor.

FOTOŞOPSUZ GAZETECİLİK Mİ? MİMMKİN DİYİL!

Grakliler diyorlardı, yine araya konmuş girdi. Haftanın gazetesi yayınlandından sonra muhabirinin kabinelerine toplandı zaman zaman havadan sudan, zaman zaman da gündemdeki olaylardan konuştukları ara sahneler giriyordu. Böylece başını belaya soktukmuş insanları da yakından tanımış, bir parça empati kurmuş istemiş belli ki. Ama ölmüş. Siluet olarak gördüğümüz bu arkadaşların diyologları da ancak silüetleri kadar akıldaki kaibabıyordı. O yüzden içlerinden biri tutulduğunda ya da süpürlü şekilde ortadan kaybolduğunda asıl derdiniz gazetelerin iççenginin azması oluyordu. İçeri, içkeri yazıyor, çünkü her hafta her bir muhabire sadece bir haber yazdırabiliyorsunuz. Üç muhabiriniz varsa, gazete o atomatikam içi sayfa duyuluyor.

Neyse, zannettiğimden çok anlattım (ehe, her editör kendisi Westport independent'inde öter), artık toparlanayım... Bir Game Jam projesi olarak ortaya çıktığı düşünün beni her dahi küçük bir grup heyecanlı editör tarafından beklenen *The Westport Independent*, hayal ettiğimiz editörlük simülasyonu değil kesinlikle ama yavan, şekilsiz, amaçsız bir oyun da değil. Elbette oyun deneneyiş sizin için öncelikli oraltalkı koşturan bir karakter demek çok çabuk sıkılacak... Yahu oyun zaten bir buçuk saat fazla sürüyor, sıkılmayın hemen, fiyatı da 18 lirai Oynayın, oynayın.



TWİF'in yurup sürecinden haberdar olmasını, oynamaya başladığını da kesin Türkiye'den bir yapımının il'i diye düşünürüm. Çünkü gazete için haber ayırtırken kızıyın ki, tesadüf değil bildiğin gönderme yapıyorlar diye düşünürsünüz. Belki de diyor, kim bili? Ama "böze öze" zannettiğimiz pek çok şey gibi, basın üzerindeki politik baskılar da Türkiye'ye has değil (bizdeki kadar absürt oları yoktur gerek, o konuda iddialıdır). Bu yüzden de geçeriylili kalmadığı da zamanında basıncı rejimler maruz kalmış pek çok ülkede neredeseyse birbirinin aynı sebepler ve yöntemlerle basın susturulmuş. Verim ve keyiflilik olduğunda bunun detaylarını da konuşalım...





Ö TÜR: Gizlilik / Aksiyon Ö YAPIM: Maximum Games Ö DOĞRUM: Kiss Ltd. Ö DİJİTAL İNDİRME: 35 TL (Playstore) Ö YAŞ SINIRI: 18+
Ö DAHESİ İÇİN: tinyurl.com/ogz-102-alekhines-gun



Ara sahneler kare kare, böyle noir film tadında



Çıplak olan hariç hepsini bıyıkladım, evet



ALEKHINE'S GUN

BİR SAÇ TIRAŞI OL ÖYLE GEL -İHSAN C. ASMAN

Söz konusu Soğuk Savaş olduğunda, dönemle ilgili içerige olan açlıktan ötürü genel beğeni kriterlerimin çoğunu askıya alabiliyorum. Yeter ki birileri çıksın ve o iki kutuplu dünyanın masalları anlatılsın bana. Alekhine's Gun'da bu aleksanlık değişmedi benim için. Eh bir de ajanımız Alekhine'in öykündüğü kişi bizim keltoş 47 olunca, oyunun tüm sorunlarına rağmen kendisiyle anlaşıtkı denebilir. Ama siz bana bakmayın, Alekhine's Gun eskide ve eksik kalmış bir oyun. Sayfayı çevirmemeniz için sadece iki bahaneim olabilir: Ya Soğuk Savaş ortamını seviyorsanız ya da yeni Hitman oyununu çalıştıramayacak bir bilgisayranız var.

MAZİ KALBİMDE YARADIR

Evela grafikler epey yıllanmış duruyor. Gölgelendirme, kaplamalar, karakter modellemeleri -ki düşmanların çoğu aynı modellenmiş, bu da rahatsızlık verici- hepşi çağın gerisinde ve bu bilinci bir tercihmiş, yani bağımsız oyunumsu bir tarz yaratmak içimmiş gibi durmuyor pek. Bu kazara demodeliğe bir de haritalar çevreleyen görünmez duvarlar (bazen taş döşenmiş çarlar), bir ton clipping hatası ve diğer bug'lar eklendiğinde, sadece görsel olarak değil oynanış olarak da kısıtlı bir oyun deneyimi yaşıyoruz. Gerçi sinirli oynanış sadece bunlarla kalsa

o kadar da önemli sayılmazdı ama AG'nin çok daha absürt tarafları var: Mesela uzun zamandır gördüğüm en tuhaf silah kontrolleri bu oyunda sanırım. Envanterinizden herhangi bir tabancayı yahut tüfeği seçtiğinizde ajanımız onu direkt 'nişan alır' şeklinde çıkartıyor. Aynı anda sapıtan kamera açısı ve hedefe kilitlenememeniz -manuel şekilde yapmanız lazım- çatışmaları resmen imkânsız hale getiriyor. Hal böyle olunca herkese bıçak sallayarak ilerlemeyi tercih ediyorsunuz. Hayır tamam, düşük bütçeli bir Hitman klonu olma hedefi ayplanacak şey değil; aksine iyi bir şey ama en azından temel hususlarda, 2006'da çıkan Blood Money'nin daha geriisinde kalınmasıydı keşke.

Oyunun zorluk anlayışı da oldukça dengesi. Hard ile easy arasında göreceğiniz tek fark, düşmanların giysisini giyip giymeyeceğinizi belirleyecek öldürme şekilleri. Örneğin easy modda düşmanınız ne şekilde öldürseniz öldürün kıyafetlerini giyebilirsiniz, hard modda kurbanlarınıza Osmanlı hanedanı üyesi muamelesi yapmanız lazım: Onları boğarak ya da çıplak elle etkisiz hale getirmedığınız sürece giysilerini giymiyorsunuz zira. Yapay zekâ davranışında anlamlı bir fark görmediğim için zorluğu belirleyenin salt bu olması anlamsız

geldi bana. Yapay zekâ demiyken, maalesef kendileri genel olarak evlere şenlik bir vaziyette. Bu yüzden belli ipuçlarını göstermesi için düşünmüş, Absolution'dakinin çok daha başansız bir versiyonu olan içgüdü sistemini çoğu zaman kullanmaya gerek bile kalmıyor. Bir de takdir edersiniz ki bir stealth oyununda dikkat dağıtmak hayatı önemdedir. Ama AG'de sadece ısıltı olarak ve ısıltı kapayarak dikkat dağıtıyorsunuz; üstelik düşmanların buna geç tepki vermesi işin tadını iyice kaçırıyor. Ayrıca bölümler, her ne kadar aksi hedeflenmişse de oldukça çığışlı ilerliyor. Bunun yanı sıra çevreye etkileşim de yok denecek kadar az.

YANLIŞ ONYIL OLMUŞ O

AG'nin kendini oynatabilecek aç sayda özelliğinden kısaca söz edeyim. Oyun toplamda, ortalama 40-50 dakikalık süren 11 bölümden oluşuyor ve Hitman serisinden fena halde ezilenilmmiş bu bölümlerdeki mekânsal çeşitlilik idare eder düzeyde. KGB ajanı Alekhine'i canlandırdığımız hikâye de fena sayılmaz, özellikle Soğuk Savaş atmosferini özdüydünüzse iyi gelebileceğini düşünüyorum. Müzikler de ortalama uyumlu, bir tek seslendirmelerde özensizlik can sıkıyor.

Sonuç olarak orta karar bir Hitman klonu olayım derken, oynanış olarak Blood Money'nin bile altında kalmayı başarmış bir yapıp var elimizde. 47'yi ve genel olarak stealth-action türünü seviyorsanız ve kendisine 6-7 sene evvel çıkmış gibi davranırsanız AG'den belki keyif alabilirsiniz. Benim gibi Soğuk Savaş ortamını sevenlerdenseniz bu yine mümkün. Ama tüm bunlar, ortalıkta onlarca güzel oyun varken AG'yi satın alırmayın yeter mi? Sanmıyorum. ☹



- Kendisini dinleten hikâye
- Sorunlarına rağmen kimi zaman damaklık Hitman tadı bırakıyor
- Oyun süresi ve mekân çeşitliliği doyurucu

- Abuk silih kontrolü
- Çığışlı ilerleyen bölümler
- Bol mekânlarda bug
- Dengesiz zorluk anlayışı ve yapay zekâ

5+

SON KARAR

Ture bir yenilik getirmedik gibi, temel birçok sorunları olan ve mazide kalması bir oyun AG'ye de Hitman ve soğuk savaş severler için bir ihtimal keyif olabilir.

WWE 2K16

-YEA ZATEN GERÇEK DEĞİL Kİ BUNL.. -ABİ NİYE TELLERE TIRMAN-DIN Kİ ŞİMDİ? -ALİ SEZGİN

Amerikan güreşinin bir MMA gibi gerçek olmadığını hepimiz biliyoruz. Ülkemizdeki örneklerine baktığımızda "başkalarının ayarladığı kuyafetleri en iyi ben giyerim" ve "adada set kurduk takılıyoruz" gibi yerli şovların, güreşli demek doğru olacaktır herhalde. Ortada bir tiyatro var; sözde birbirini çekemeyen karakter ve laf dalaşları arasında önceden kurgulanmış dövüşler var işte. Benzer programları reyting rekortmeni yaparken "milliet neden bunu izliyor?" yorumlarını görürken kıyıyor ister istemez.

HER KÖŞEDE BİR KAVGA

WWE 2K16'nın güzel yanı, televizyon programının aksine burada güreşçilerin "gerçekten" dövüşüyor oluşu. Yani işin drama kısmını atıyor ve kaslı erkek ve kadınların birbirini dövdüğü kısıma geliyoruz. Dergide şimdiye kadar yazılan bütün WWE oyunlarını incelemiş bir yazar olarak, özellikle 2015 sürümünde oyunların yeterince kendini geliştirmediği fikrine takılmıştım. Burada da durum farklı değil, tarihin en kalabalık dövüşçü kadrosu var ki burada eski oyunlardaki dövüşçüleri doğrudan ortaya koyup üzerine yeni karakter eklemeleri etken olmuş. Dövüş modları olduğu gibi duruyor ama yapımca 2K'e bu konuda kıyam mümkün değil. Bunun sebebi zaten olası senaryoların işlenmiş oluşu. İçinde 40 kişinin olduğu dövüşler de var; yukarıdan kafes imnelli, merdiven çıkmalı kapışmalar da... Bu noktadan sonra son 3 senedir aynı hissettiren oyunun en azından

oyunais mantalitesinin gelişmesi gerekiyor.

Önceki oyunların oynadığınızın WWE'nin nasıl oynandığını az çok biliyorsunuzdur. Bunu biraz FIFA serisine benzetebiliriz aslında. Nasıl bir futbol oyunundaki kontroller aynı kalıyorsa burada da durum farklı değil. Sorun şu ki FIFA'da yaklaşık 1-2 maçtan sonra evlinize gelen misafirin oyunun nasıl oynanacağını anlaması zor olmuyor. WWE'deyse bu böyle değil ki. Rakibini bir tuşla tutarken, aynı zamanda sol oka basıp R2'ye basmak gerektiğini yeni bir oyuncuya öğretmek imkânsız. Evet, televizyonda gördüğümüz karakterlerin imzası olmuş hareketlerin tamamını yapabiliyoruz. Oyunu anlayan, öğrenen bir oyuncu bunlardan fazlasıyla zevk alacaktır hatta. Benim sorunun WWE'nin rahatlıkla eve gelen misafir oyunu olabileceği oluşu ve bu potansiyelin hiç kullanılmaması. Misafirime WWE 2K16 değil de *Starcraft* öğretmeye kalksam daha kısa sürede başarılı olabileceğini ciddi ciddi düşünüyorum.

"KAZANİYORUM ÖYLEYE DÜRMALİYİM"

Değişen en önemli özellik karşılaştık modu olmuş. Artık Cüneyt Arkın misali gelen her darbeyi anında karşılamak mümkün değil. Her dövüşçünün bir dayanıklılığı var ve bir süre sonra yorulmaya başlıyor. Bunun nedeni atlatı seri yumruklar da olabilir, yediği seri darbeler de. O televizyonda gördüğünüz, dövüşçü-



The Rock in WWE'ye dönüşü en çok bizlere yaradı.

lerin tam rakibi yerdeyken uzaklaşıp ona fırsat vermesini bu şekilde yorumlamışlar. Bunlar çok hızlı da dolmuyor, dolayısıyla yeri geldiğinde ringden çıkmak veya ortalığı karıştırmak iyi çözümler olabilir. Bu güzel bir özellik ama diğer karmaşık hareketleri ve gelgitleri düşündüğümüzde zaten karışık olan bir oyunun daha da karıştırdığını düşündürdü bana. Yine de oyunun başında avantajı yakalayan bir güreşçinin oyunun sonuna kadar dayak atıp işi bitirmesinin önüne geçilebilirli bu sayede.

PC sürümünün birkaç ay önce çıkan konsol sürümlerine karşılaştırıldığında en büyük avantajı, parayla satılan bütün içeriğin "geleceğin yıldızları" adı altında oyuna eklenmiş olması. Ayrıca normalde konsolda ön sipariş bonusu olan Arnold Schwarzeneger de oyuna doğrudan eklenmiş. İçerik olarak zaten fazlasıyla dolu bir oyun olduğunu düşünürsek, bunların da oyunun ömrünü uzatma konusunda fazlasıyla değerli olacağını düşünüyorum.

PC'ye daha uygun bir fiyattan çıkmasını da hesaba katmak gerekirse, türün hayranlarının WWE 2K16'yı görmeyecek geleceğini sanmıyorum. Buna rağmen fazla karışık olması ve oyuncuyu yeterince ödüllendirmemesi, her oyuncunun alıp oynayacağı veya bir Pazar akşamı arkadaşlarıyla takılmak isteyeceğiniz bir parti oyunu olmasının önüne geçiyor. ☺



Kadın güreşçileri hülle erkek rakiplerine dövüşletmiyor oluşumuz bana ayırmıcılık gibi geldi



- Bol karakter
- Kaliteli animasyonlar
- Güçlü sahneler
- Fazlasıyla eğlenceli
- Dayanıklık sistemi zekice

- Oynaması da ustalaşması da zor
- Karakter modelleri nispeten vats

5+

SON KARAR

WWE'nin katıbaşı bir oyun olmak için kökten değişiklikler yapması gerekiyor

[INTRO PACK]

HITMAN

○ Tür: Aksiyon / Gizlilik ○ Yapıcı: IO-Interactive ○ Dağıtıcı: Square Enix, Aral ○ Dijital İndirim: 40 TL (Steam)
○ Yaş Sınırı: 18 ○ Detaylar İçin: www.hitman.com

USTA 47 İLE KANLI LEZZETLER... -ONUR KAYA



Hitman oynarken kendimi aşçı gibi hissediyordum. Bilirsiniz, bir yemeği meydana getiren, ona kendine has bir tat kazandıran birçok farklı malzemeye gereken ilgiyi göstermek, onları doğru zamanda doğru şekilde hazırlık aşamasına dâhil etmek, zaman zaman doğaçlama yapmak, yemeğin altını kırmak, ateşi harlamak tecrübe ve özen ister. İşte mısır patlatır gibi yaldır yaldır koştüğümüz Assassin's Creed'in aksine, Hitman oyunlarının verdiği hissiyat özünde bu. Her bölüm farklı bir yemek hazırlamak gibi. Yaptıkça ustalaşıyor, ona kendi dokunuşunuzu katacak yollar keşfediyorsunuz. Boğma telnizi, şırıngalarınızı hazır edip yola çıkıyorsunuz. İşinizi İnce İnce görüp bin bir kılığa giriyorsunuz. Sonunda bir

de üniformanız olan takım elbisenizi tekrar giyip çıkışa doğru sakın adımlarla ilerlemeyi başarırsanız, değmeyin keyfinize.

2011 - 2013 arasında bize çok güzel oyunlar hediye etti Square Enix. *Deus Ex: Human Revolution*, *Hitman Absolution* ve *Tomb Raider* bunlardan üçü. Lakin kült bir oyunun yıllar sonra sahalara dönüşü olan *Deus Ex* bir kenara, hâlihazırda popüler isimler olan *Absolution* ve *Tomb Raider*'in satış rakamları, dağıtımçıyı memnun etmemişti ve ceza yapımcıya kesildi. *Hitman*'i geliştiren stüdyo IO Interactive'in ekibi daraldı ve bütçe kesintisine girdi. Artık tek odak yeni *Hitman* oyunuydu ve çok bariz şekilde oyun öncekilerden bir şekilde farklı olacaktı.



DÜNYA BİR OYUN SAHNESİ

Gün geldi, devran döndü, o farklılığın "satış formatı" olduğunu öğrendik. Bildiğiniz üzere, ikinci isimlerden ve kaçınıcı oyun olduğunu belirten rakamlardan anımsız taze bir başlangıç yapıyor *Hitman*. Yine bildiğiniz üzere, bölüm bölüm yayınlanacak. Çok şükür bir "reboot" değil ama *Hitman* adı, artık senaryonun sezon sezon üzerine eklenmesi bir kaide görevi görecektir ve bize taze bir hikâye anlatacak. Benim bu incelemede yapmaya çalışacağım şey de, size oynanış mekaniklerinden olabildiğince bahsederek yeni bölümleri alıp almamaya tamamen içerik kalitesini dikkate alarak karar verebilmeyi sağlamak.

Oyuna başladığımızda, 20 yıl öncesine gidip Agent 47'nin Agency ile "mülakatına" tanık oluyoruz. 47'nin girdiği beceri testi, aynı zamanda ölçek olarak ufak ilk bölümük bir eğitim görevi işlevi görüyor. Bu bölümleri bitirdiğimizde de "esas şimdi başlıyoruz" diye bağışan çok hoş bir sinematik izliyoruz. Oyunun yeni vizyonu altında daha burada anlatılıyor oyuncuya. Önceki oyunlardan da tanıdık sahneler yakalayabileceğiniz, bir yandan da tabiri caizse "her limanda bir hedef" havası veren ve klasik ekipmanlarımızı göstererek *Hitman* damarımızın sonuna kadar kabarmasını sağlayan bir video bu. Zaten ben en çok, oyunun kendini menülerinden çıkış formatına ve hatta Agent 47'nin modellemesine kadar değiştirip, üstüne tek kişilik çevrimiçi bir sisteme geçmesine rağmen böylesine nostaljik hissettirebilmesini takdir ettim.

Pek takdir etmediğim kısma, hem oyun içinde hem de oyun dışında hikâyeden oyuncuya pek bir şey koklatmaması oldu. Sonradan yollarımız kesişeceği bariz bir gizemli karakter var. Dördüncü bölümü, Agency ile mi, yoksa daha genel mi takılıyor an itibarıyla anlamak mümkün değil. Öyle her bölümün başına sonuna bir kısa sinematik ekleyerek nasıl anlatacaklar ya da en azından böyle bir dertleri var mı, o da anlaşılıyor. Umarım klişe, devrimci tipte biri çıkamaz.

İlk hedeflerimizden yana da ufak bir sıkıntı var. Gerçi bunu puan kırılacak bir eksi olarak düşünemeyiz. *Hitman* oyunlarında hoşuma giden bir durum vardır, suikastçı rolünde olabileceğiniz en duygusuz biçimde görevinizi yerine getirirsiniz



ama hedefleriniz genelde hep insan denen varlığın ne derece bozulabileceğini, ne kadar alçalabileceğini gösteren iğrenç karakterler olur. Öyle ki, kimilerini "saf dışı bıraktıktan" sonra, ilahi adaleti sağladığınızı hissedersiniz. Serinin belli yerlerinde bu tema ufaaktan işlenir, örneğin ikinci oyunun başında 47'yi Sicilya'da bir manastırda görürüz ve hikâye oradan temellenir. *Blood Money*'de içimizi huşu ile dolduran Ave Maria yorumunun bu denli kültleşmiş olmasının sebebi de alttan verilen bu mesajdır. Fakat yeni *Hitman*'in ilk görevini oynarken ben bu hissiyatı alamadım ve illerde de göremezsek eksikliğini ciddi anlamda çekeceğimi süzleyebilirim. Gerçi bu sezonun büyük bir hikâye örgüsüne giriş olduğu söylentisi var, o yüzden çok da telaş yapmıyorum.

GÜNAH TEMİZLİK KİTİ

Hitman Absolution'da şöyle bir durum vardı: Herkes tek bir fikir, tek bir negatif kanı üzerinde öyle yoğunlaşmıştı ki, oyunun kendisini savunmasına izin verilmiyordu. Bu fikir, tabii ki de tahmin edilebileceğiniz gibi, oyunun *Blood Money* kadar serbest olmadığı, oyuncusuna farklı öldürme şekilleri sunmadığıydı. Bu kısmen doğrudu. Kısım, çünkü oyunun ilk bölümlerindeki o katı çizgiselliği görünce, kalan kısmını da "nasıl da aynı ayardır" mantığıyla, etrafı keşfetmeye kasmadan oynayan pek çok kişinin, bir sürü ilginç suikast sekanısı kaçırdığını bizzat gözlemedim. Tabii bu da bir



Blood Money, birinci bölüm, Agent 47'nin hikâyesi

[MODLAR]

ESCALATION MODE

Escalation Mode, tamamen oynanış mekanikleriyle deney yapan bir sistem. Sürekli olarak görevi değişen bu modda beş seviye var ve başla çok basit başlıyor. "Şu karakteri şu kıyafette, şu silahla öldür" basitliğinde, ikinci seviyede de aynı şeyi yapmamız isteniyor ama isimizi zorlaştıracak koşullar ekleniyor. Mesela cesetleri belli bir süre içinde saklama zorunluluğumuz oluyor, bölümü belli bir zaman sınırı içerisinde bitirmemiz istenebiliyor. Güvenlik kameralarının yeri ve sıklığı değişebiliyor, etrafa lazer tuzakları eklenebiliyor. Arkham serisindeki penaltı seçmeli Campaign mantığı gibi hoş bir deneyim. Bu moddayken oyunu kaydedemiyorsunuz ve en uzak bir hatada baştan başlamanız gerekiyor.

ELUSIVE TARGET

Elusive Target modu da tıpkı Escalation gibi kayıt özelliğiyle devre dışı bırakıyor. Söylenene göre Elusive Target'i haklamak için tek bir oyun hakkınız var. Bir kere görevi başlatıp başarısız olursak adından da anlaşılabileceği üzere tren kaçıyor. Kendisini öldürmeyi başarabilirsek de görev aynen olduğu şekilde sunuculara kaydediliyor. Yine tekrar oynama şansınız yok. Elusive Target'i öldürmenin ölümlü eski oyunlardaki giysiler, takım elbiseler ve bu elbiselerin edvideni versiyonları olacaktı. Ben oyunu oynarken henüz ilk Elusive Target gelmemişti, o yüzden oynayıp nasıl bir anstantane sunduğunu test etme şansını ne yazık ki olmadı.





► Birincişu oyunun haritası, oyuncu adı: **WEDGEMAN** (sahib: **WEDGEMAN**) 47. Bölüm

[KAYIP ADAMLAR]

BİR JESPER KYD VARDI?

Evet, farkındayım artık bu soru iyice küşleşt. İnsan beyninde yankılanıyor çünkü. Lakin insan dıştan da sormadan edemiyor be. Blood Money'deki Apocalypse parçasıyla bundan 10 sene önce bizi gerim gerim germiş olan adam yokken bir şeylerin eksikliğini hissetmemek mümkün değil. Absolution'da zaten boş yere yolunu gözlemiştik, Black Bandana gibi güzellikler arasında bir nebe teselli bulduk. Ha müzikler burada da fena değil ama işte... Müziklerini yapmayı bıraktığı her oyun serisinde ayyoruz bu adamı. Televizyonlara çıkıp "evine geri dön artık!" diye bağırsanız var. Yapımcılar da bizle aynı his içerisinde olacak kı, ikinci eğitim görevinde öldürdüğümüz Jasper Knight adı hedef, hem isim benzerliği, hem de fiziksel bir benzerlik barındırıyor Kyd ile. Anma amaçlı mı, sövme amaçlı mı, orasını bilemeyeceğiz...

PEKİ YA DAVID BATESON? HAH, PARDON...

Agent 47'ye o kuru, sert sesini bahşeden ama Absolution'da son anda yer alabilmiş David Bateson bu sefer ilk ış olarak ortaya eklenmiş. Oyunun duyurulduğunda, seslendirme işinin yine onda olduğunu söylemiştim. İşin ilginç, bu oyunda 47'nin o pek bilindik modellemesi de değişmiş ve yeni yüz hatları, ciddi anlamda Bateson'un gençleşmiş hali gibi duruyor.

[ABSOLUTION'LA GELEN INSTINCT SİSTEMİ BASİTLEŞTİRİLMİŞ. KULLANIMI ARTIK SINIRSIZ AMA BUNUNLA BERABER POINT SHOOTING ÖZELLİĞİNE DE VEDA EDİLMİŞ]



tasarım hatasıydı. Çünkü bölümler parçalara ayrılmıştı, kısıtlı hale getirildiğinden, oyuncular da akışı bozup keşfe çıkma dürtüsünü hissetmemişti.

İşte elimizde ilk parçası buiunan oyun, tamamen bu hatayı telafi etmeye yönelik olarak tasarlanmış oynanış mekaniklerine sahip. Oyun da sizi buna kademeli olarak alıştırıyor. İlk eğitim bölümünün ölçeği ufak. Mekanikleri şöyle bir görüyorsunuz, alan dar olduğu için daha çizgisel takılıyorsunuz. Sonra ikinci eğitim görevi için içine giriyorsunuz ve alan da, hedefi öldürmek için kullanabileceğiniz senaryolar da geliyor. Bu noktada Hitman'ın tekrar oynanabilirliği, hardcore olmayan oyuncu kitlesine de tanıtma çabası Opportunity (Fırsat) sistemiyle görüyoruz. İstedikleriniz gibi kapatılabildiğiniz (ama ne yazık ki kapatmanın skor tablosuna yansımadağı) fırsatlar, F1'e basarak açtığımız pencerede listeleniyor. "Şurada şu istihbarat var, gidip onu oku, hedefin açığını öğren ama ona ulaşabilmek için şu kılığa girmen lazım" gibi mini görevler şeklinde olası suikast senaryolarını bize anlatan fırsat mekanığı, serinin gedikilleri ile oyunu düz bir şekilde oynayıp geçmeler arasındaki keyif uçurumunu kapatmak adına güzel düşünülmüş bir yenilik. Bu sayede Hitman'ın Hitman yapan güzellikleri görmek için bölümü defalarca oynamış ve ezberlemiş olmanız gerekiyor.

Ömrünü adamış Hitman ustasının sinirini bozabilecek bu durum, aslında görüldüğü kadar

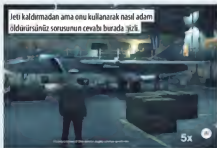
kolaylaştırıcı değil. Evet, eşiz suikast senaryolarını kendi başınıza keşfetmekten alacağınız keyif azalacak. Lakin dengeleyici faktörler var! Birincisi, bu ölüm senaryoları sunum olarak eskisinden daha komplike. Sayılan eskisine oranla daha fazla, Blood Money'dekinden bile fazla hem de. Daha farklı atraksiyonlar var, üstüne Agent 47 daha bir konuşkan, bu senaryoların içindeki rolünü daha bir güzel oynuyor. Mesela, ünlü mankenlerden birinin kılığına girip makajını yapıp podyumda yürüyebiliyoruz. İkincisi, çevreyle etkileşimimiz (ve zaman zaman çevrenin de bizimle etkileşimi) bu bağlamda çok daha fazla. Alarm çaldırabiliyor, kebekilleri, belli başlı kapı anahat ya da maymunu varsa açabiliyoruz. Fakat nedensize, oyuncuya bazen tuhaf rol yapma olanakları da tanyan (lehehe) anahat deliğinden dikizleme özelliğimizi iptal etmişler. Sonradan gelen belki. Blood Money'deki ekipman seçim menüsü, yanında boğma teli ve jingallarla geri dönmüş. Yani oynanış anlamında verilen emeğe baktığımızda, başta bahşini ettikim bütçe kesintilerinin ve ekibin güçleşmesinin etkisini o kadar da hissetmiyoruz.

Absolution'da Contracts kısmı haricinde bulunmayan plan aşaması, bu oyunda hiç olmadığı kadar seçeneğin sunan bir şekilde karşımıza çıkıyor. Her bölüme başlarken bir tane ateşli silah, iki parça ekipman, başlangıç giysisi ve başlangıç yeri seçiyoruz. Başlangıç yeri seçmek ilk defa görüldüğü



müz bir şey ve Escalation Mode'da (kutumuş olacağı müzlerca bir yerlerde) oldukça işe yarayan. Bunun yanında Agency'nin ekipman bırakmasını talep edebileceğiniz yerlere de aşılar. Bu faydalı bir özellik, çünkü *Abolitionist* adlı eşek kadar kılıcı elbisenin işi saklayabilme durumu çok şükür bizim. Büyük silahları işi sokmak için Agency'nin bağlantılarında faydalanmamız gerekiyor. Bütün bunları aşmak için yapmamız gereken en temelinde bölümü keşfetmek. Her taşın altına bakmak, her kılığı girmek! Bize puan getirecek ayrıca tazen Challenges sekmesinde listeleniyor. Bunları yaptıkça, derecelerin göre puan alırsanız ve her bölümün kendi içindeki Mastering seviyesini ilerletiyorsunuz. Seviye atladıkça kaskın nısıncı tüfeği gibi yeni ekipmanlar alırsanız ve yeni sulak senaryoları kurma imkânına kavuşuyorsunuz.

Oyunun teorisi oynanabilirlik anlamında tek sıkıntısı zorluk seviyelerinin kalkması olmasın. Ben genelde oyunlara bulabildiğim en üst zorlukta giren biriyimdir (her incelemede sütyorum ama olsun o kadar). *Absolution*'da bana yettinememişim, çünkü *Hitman* oyunlarının zorluk seviyelerinin farklı düzlemlerine ulaşabildiğimden arayış kıstamlarına kadar, oyuncunun sonraki oynamalarına da zevk almasını sağlıyacak şekilde tasarlandığını bilinceydim. Çünkü oyunu Normal zorlukta öğrendik. Professional'da atıyorum haritamız kapanırdı, dediklerin yerleri gösterilemezdi, deviyelerin yerleri ve şekli değişirdi. Bana özel farklı stratejiler uygularız. İçerigin zorlaşması oyunu yineden keşfetmesini sağlarıyadı yani. Yeni oyunda ise sabit



fikirte vardı. İşin artık çok ve oyunun grafikleri, gayet
gerekçli, gayet temiz. Tek sıkıntı, kare oranının stabil
olmaması. Oyuna ilk girdiğimde, bütün ayrılar te
ye çekmiş ve görselleşmeye salmış olmama ra
men, ekranda aldığım 35, 140 civarlarındaydı. Sonra
ilk bölüme geldim ve kare oranı daha normal seviye
lere düştü. Ne zaman esas bölüm olan Paris'e girdim,
acıyıp dalayınmalr kalı etmeye başladım. Ekranda
ki karakter sayısının fazla bile olmadığı yerlerde ilginç
şekilde 35 düşüşleri varken, sisteme çok yüklen
mesini beklediğim yerlerde daha yüksek rakamlarla
karşılaştım. Sağladığı verileceğim bir sistemim var ve
çok fazla program kurun bir anın değidirmil genelde.
O yüzden oyunun çok ağır olmasa da ben bu yazın
yazarken henüz yamalanmamış; optimizasyon pro
blemleri olduđunu söyleyebilirim.

Tabii daha can sıkıcı olan bir nokta daha var, o da sesler. Seslerde Paris'te sıkıntı yaşadım, oldukça geniş ve kalabalık olduğu için pek çok farklı ses efekti olması normal ama bunlar arasında ciddi bir senkron sıkıntısı var. Zaman zaman Diana'nın sesi çok geriden geliyor, podyumdan gelen müzik sesi belli objelerin arkasına girince bıçak gibi kesiliyor, sesler birbirinin üstüne biniyor, müziklerde tutukluklar oluyor... Bu

tek bir zorluk seviyesi var ve ipucu, arayüz gibi kimi şeyleri ayarlardan kapatabilsek de oyun dünyasına etki etmemizi sağlayacak seviyede bir özelleştirme söz konusu değil. Tabii bu silahlı çatışma anında indirilmediğimiz anlamına gelmiyor. Diğer özellikler bunu bir süre kadar telafi ediyorsa da, üzücü.

Kılık değişimi sistemi de tamamen elden geçirilmiş. Önceki oyunda bulunan "biz-bizirimi-biz-biziriz" sistemi tamamen kalkmış. Yani artık garson kılığında girdiği diğer oyuncuların bizi fişi edemiyor. Sadece belli başlı kişiler (şef, patron gibi) orada olmamamız gerektiğini anlayabiliyor. Yeni sistem değişik de olsa oyundan götürdüyü bir şey var, o da stres faktörü. *Blood Money*'deki şüphe sistemi nispeten tasfiflere dayalıydı, şağda solda koşmak başınıza iş açabiliyordu. *Abolition*'daysa "aman, instinct has a bittı ha bitecek" stresini vardı. Burada o gerginliğin zerresi yok, eğer girdiğiniz kılık size orada bulunma yetkisini veriyorsa, amuda bile kalkarsanız kimse "sen ne diyeli ol ki yapıyorsun?" demiyor. "Şüphe" bari yine bulunsun, uyarı aların kalınmış bir sistem olabilir ama farklı uygulamaları görmemişiz su haliyle biraz kolay.

BUZLARI KIRMA ZAMANI

Oyunun teknik detaylarında da bizi hem olumlu hem de olumsuz gelişmeler bekliyor. Oyun hâlâ Absolution'daki Glacier 2.0 motorunu kullanıyor. Yanlırsal görsel anlamda gayet kuvvetli. Önceki oyundan farklı işaretle grafiklerin berraklığı. Hatırlayınız vardır, Absolution'da ekranı kumlu gibi gösteren, sinir bozucu bir



durum oyunun atmosferini ciddi anlamda baltalıyordu. Ama bu hatalara denk gelmediğiniz sürece yaşam bir dünyaya olduğunuzu da sonuna kadar hissettiriyorlar, hedeflerin kendi aralarında konuşmaları, bu diyalogların olası suikast senaryolarına ve arka planda dönen hikâyeye dair bilgilı kınıtları sağlayabilmesi durup dinlemenizi rahatlatıkla sağlıyor. Dudak senkronizasyonu oyun içi sinematıklarda feci ama.

Bu arada oyun artık her daim çevrimiçi bir sistem gerektiriyor. Sunuculara bağlanmadan da oynatabiliyorsunuz ama bu durumda ekipman açamıyor, sıralamalara giremiyorsunuz. İlk günlerde bu yüzden sıkıntı çeken çok insan olmuş ve bu yüzden oyunun Steam'deki kulancısı ortalaması epey düşük. Beni sorarsanız, havır, bir kopma yaşamadım.

Yeni Hiltmon'in sezona giriş paketi, ana hatlarıyla bu şekilde. Sezon sonunda bir genel bakış daha yapacağız. Oyuncu. Parçaları birleştirdiğimizde elimizde güzel bir hikâye olması ve çeşitli teknik sorunların giderilmesi yönünde bir temennim var. Bunların ikisinin de gerçekleşmesi durumunda, gördüğünüz nota iki puan daha eklerim. Şimdilik başlangıç paketinin de parasını çıkardığını bilin yeter. (6)



- 24 saatlik yardım için 112'ye ulaşın
- 112'ye ulaşarak 112'ye ulaşın
- 112'ye ulaşarak 112'ye ulaşın
- 112'ye ulaşarak 112'ye ulaşın
- 112'ye ulaşarak 112'ye ulaşın



- 112'ye ulaşarak 112'ye ulaşın
- 112'ye ulaşarak 112'ye ulaşın
- 112'ye ulaşarak 112'ye ulaşın
- 112'ye ulaşarak 112'ye ulaşın
- 112'ye ulaşarak 112'ye ulaşın

7+

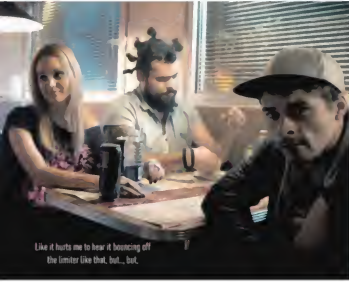
SON KARAR

Sorradan bir yan etkil
falan çıkmazsa, nihayet
kellile çare bulunmuş
gibi görünür.





Ö Türl: Yarc (Arcade) O Yapım: Ghost Games O Dağıtım: EA, Arai O Kutulu Fiyatı: 216 TL O Dijitali İndirime: 189 TL (Playstore)
O Yağ Sınırı: 13 O Dahası İçin: needforspeed.com



Like it hurts me to hear it bouncing off
the limiter like that, but... but...



Ever. Ömer de ben de Dodge Viper
deliriyiz Benim de güzel ama
;) (Arkaosim Viper deşidin mav-
beyaz olur! Bu ne? :)

NEED FOR SPEED

"BANA YOV DEME, ÜZERİNE ARABA PARK EDERİM!" -ONUR KAYA

O yunculuk hayatına şöyle bir bakıyorum da, kült-
leşmiş eski serilerden
neredeysse hepsine dair bir sürü
anı birkirilmişim. Hepsinin deli gibi
heyecanlandığı, onları keşfet-
menin zevkini tattığı zamanlar
olmuş. Pek çoğu üniversiteye ge-
lince saçını renkten renge boyayıp
kılıktan kılığa giren insanlar gibi
değiştiği değişmiş. Bu tiper kimi
zaman saçmalamış, kimi zaman
"oha n'olmuş bu böyle?" diye şa-
şırtmış. Aralarında normalden fazla
sevdiğim, hatta düpedüz aşık
olduklarım olmuş. Ömrümü yemiş-
ler. İşte ben ilk NFS Most Wanted'i
böyle sevmişim. Şimdiyse bakiyo-
rum seriye, Starbucks'tan çıkmayan,
sosyal medya hesabı yeri bildirimi
ve "özgekimden" geçilmeyen tipler
gibi görünüyor gözümde. Ah be NFS,
ne yaptın sen kendine?

Yeni NFS'nin halini kısaca özet-
lemek istesem bunları söyledim
herhalde. Zira seri adına olumlu pek
çok adım atılmış olsa bile kendisi
kimlik bunalmıyorsa benim için
bir hayal kırılgılığı oldu. Çünkü E3
duruşurundan sonra biraz boşuna
heyecan yapmıştım bildiğiniz gibi.
Gerçi BMW M3 e46 görünce avize-
lere tırmanmamak biraz zor. Neyse,
Ömer Aralık sayımda oyunun one
çikan sıkıntılarına ve olumlu tarafla-
rına güzel gözle değindi zaten. Sıra
şimdi bende. Ne yalan söyleyeyim,
ben Ömer'in aksine ağır birun
grişmek istiyorum oyuna. Hatta

sırf NFS'den hıncımı alabileyim diye
yönetimden Oyunezer'i en azından
arada bir aylığa geri getirmeyi
isteyecek durumdayım (n'oolur).
Lakin burada yerim sınırlı, o yüzden
"başka zamana artık" diyelim ve
oyun PC'ye aylarca geç gelmesinin
hakkını verebilmiş mi, işin o kısmını
inceleyelim...

NFSW DEĞİL, NFSMW...

Şimdi oyun PC'ye aslında çok
da büyük yeniliklerle gelmedi
bildiğiniz gibi. FPS kilidi açılmış, 4K
desteği gelmiş falan, bunlar gelişt-
irme olarak lanse edilebilecek
standart olarak bir PC portunda bu-
lunması gereken özellikler. Optimi-
zasyon, yapım ortalama sistem
gereksinimlerine sahip olsa bile,
beklenmedik derecede iyi. Şehir
belli yerlerinde nadiren karışma
çikan kare oranı düşüşün haricinde
ayarları sona dayayıp gayet güzel
rakamlar alabildim makinemde.
100fps üzerini sık gördüm, ki ekran
kartım GTX970. Zaten bildiğiniz
gibi oyunun grafikleri gerçekten
harika! Grafik ayarlarının sayısı
da, detaylı olmasalar bile aslında
yeterli. Gayet temel ayarlarla oy-
nayabiliyorsunuz ama bir noktayı
araya sıkıştırıyor, son dönem için
bazı oyunlarda anti-aliasing (kenar
yumuşatma) ayarı neredese prob-
lemli oluyor. Burada da durum aynı

ne yazık ki, en üst seviye olan TAA sıkıntılı,
görüntüde bulanma yapıyor, FXAA kullan-
dığınızda doğal olarak daha iyi performans
sunduğunu ve bunun yanında bir de daha
güzel gözüktüğünü fark edeceksiniz.

ASLINDA NFSMW DE DEĞİL...

Oyunu ilk açtığımızda kallavi bir yüklemi
süresi görüyoruz, kendisi gereğinden biraz
uzun. Bunun yanında bir de ara yükleme
süreleri var, bunlar da zaman zaman "İlallah"
dedirtecek kadar uzun sürebiliyor. Gerçi
oyunun geçişleri gayet pratik, yüklemeler
az uğraştırıyor sizi. Haritadaki bir yansa ya
da garaja ırsınlamak istediğimiz zamanlar
haricinde pek görmüyoruz bunları. Oyuna
glerken altta RAM'yi bir program açık
unutursanız ya da ayarları sisteminizin rahat
kaldırabileceğinden fazla açarsanız, önceden
uyarım, kafayı yeme ihtimaliniz yüksek. Za-
man zaman şehir komple kaybolup çok geç
belirebiliyor, hatta hiç belirmeden siz hari-
tanın aşağısına düşürüp yanlış kaybetmenize
sebebi olabiliyor. Bunun sebebi kullanılan
gerekiz çevrimlik sistem olduğu için oyun
dünyası dondurulup kısa bir yüklemde de ya-
pılıyor. Siz "Dünyanın Merkezine Seyahat"
ederken bütün yansınız yanyor.

Oyun PC'ye bir yandan da eksik gidererek
çıkması; konsol çıkışında olmasından çok
sıkayet edilen manuel vites değıştirme özeli-
li ve direksiyon değıştirdiğinde sonuna oyuna ek-
lenmiş (desteklenen direksiyonların sayısı az
gibi geldiği gerç bana). Bu özellikler aynı anda
konsollara da bir yama ile gelecek, o yüzden
bunların eklenmesi PC versiyonunu özel
yapmıyor. Sadece bunlar için tekrar oynama
ihtimaliniz varsa, para veremeyiş konsolda
şansınızı deneye bilirsiniz yani. ☺



- Grafikler konsolda da harika
- Optimizasyon gayet iyi
- Modifiye seçenekleri az
- Sonunda eklenen direksiyon ve manuel vites desteği



- Lacivert (anladınız siz)
- Aylarca beklemeye değecek ekstra hiçbir şey eklenmemiş
- Karakterler tam sapatik

6+

SON KARAR

Tilkinin dönüp dolap
4K'ya geçmesi

Ö TÜR: Platform O YAPIM: Sanzaru Games O DAĞITIM: Disney O DİJİTAL İNDİRME: 31 TL (Steam), 68 TL (Playstore), 45 TL (PS Store) O YAŞ SINIRI: 7
O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-102-tron-run

TRON RUN/R

O ZAMAN, DİSKO! -SARP KÜRKÇÜ

Hem orijinal filmi, hem de 2010 yapımı ikinci filmi çok severim. İşte...söyledim artık! Hatta bir Star Wars sever olarak aradan geçen 30 yılı rağmen nasıl güzel bir devam filmi çekilir sorusunun cevabı olarak Tron: Legacy'yi The Force Awakens'in bile üstüne koyayım. Seviyorum arkadaş işte, ne yapayım!

O nedenle teması Tron olan bir şey gördüm mü atıyayım geliyor. *Tron Run/R*'a hem bu sebeple, hem de işi şıl grafiklerinden dolayı atladım. Elimizde bir sonsuz koşma oyunu var gibi. "Gibi" diyorum, çünkü tüm bölümlerin elbet bir sonu var. Üç farklı oyun modu bulunuyor *Run/R*'ın. Yaya olarak koştığımız bölüm, *lightcycle*'lerle zamana karşı yarıştığımız bölüm ve ikisinin karması. 16'şardan toplam 32 tane taş gibi bölüm emrimize amade. Zorluklar ve yapabilecekleriniz de adım adım öğretiliyor. Başta uğraştığınız şeyler çok azken bir yerden sonra hem duvardan sekip havada platformu

oluşturacak hedefi vurmanız, hem de bu esnada size ateş eden iki programdan kaçınmanız gerekiyor.

Ofistekiler izlerken gözlerin yorulduğunu söyleseler de oynarken ayırt etmek bir süreden sonra kolaylaşıyor *Run/R*'ın öğelerini. Kimisinin altından kaçırdığımız bariyerlerde sıkıntı var benim bir tek, onlardan dolayı sık sık yeniden başladığım oldu bölümlere. Bölümler ilk yüklenirken oyundan beklenmeyecek bir yüklenme süresi olsa da bölüm içinde hızlı hızı yeniden başlayabiliyorsunuz.

Tron Run/R unaman gelecekte karşılaşacağımız yeni Tron projelerinin bir müjdesidir. Çünkü ben bu fikri mülki sevior ve yok olmasını istemiyorum. *Run/R*'ı kendi başına değerlendirince de orta kara müzikleri, can alıcı görseleleri ve reflekslerinizi sınavcağı bölümleriyle vakit öldürmek isteyenlere tavsiye ederim. Ne de olsa bir hikâyemiz ya da alt metnimiz yok burada. @

TRON SÖZLÜĞÜ

Tron Run/R'ı oynarken kalugınıza bazı kelimeler çalınabilir. Bunları merak ediyorsanız, *Tron*'un terminolojisine biraz da olsa hâkim olmanız gerekir. Filmlerden çok oyunda kullanılan terimlerin karşılıklarını burada bulabilirsiniz:

■ **GRID:** Programların içinde yaşadığı sanal ve görselleştirilmiş dünyanın adı. İçinde bulunduğumuz yer yani.

■ **VERİ DİSKİ:** Tüm programlar ve kullanıcıları sırtlarında bulundur. Onların verilerinin, kaynak kodlarının dijital ortama aktarılmış hali.

■ **USER:** Grid'e girmiş olan kullanıcılar. Sırtlarındaki diskte tüm verileri bulundur, yine o disk portaldan çıkılmasını sağlar.

■ **PORTAL:** Bir kullanıcı grid'e girdiğinde bir süreliğine açık kalan ve çıkış yapmak için ulaştığı kapı.

■ **PROGRAM:** Grid'deki bilgisayarı yazılımlarının genel adı. Bir-

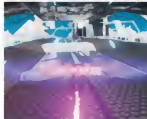
çoğu işleve sahiptir ama işlevini kaybetmiş olanların da ortalıkta serbest dolaştıkları görülür.

■ **DEREZ:** Deresolution'un kısaltması olup bir program için ölüm anlamına gelir. Tam tarsi Rez'dir, o da resolution'un kısaltması ve doğum anlamına gelir.

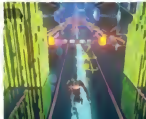
■ **PURGE:** Grid içerisinde bir bölgede toplu program sıfırlamalarının (derezi yapıldığı) anlamına gelir. Oyunda tanklarla karşılaştığınız bölümlerde kimin tarafında olursa olsun herkesin silineceğinin uyarısı görevi görür.

■ **DISC WARS:** İlk *Tron*'un kötü karakteri olan MCP'nin (Master Control Program) diğer programları bir gladyatör oyununa sokması sonucunda üretilen oyunlardan biri. Rakipler birbirlerini veri disklerini kullanarak yok etmeye çalışır.

■ **LIGHTCYCLE:** *Tron* dünyasındaki arkasında veriyolu izi bırakan motosikletlerin adı. Tasarımı iki filmde de değişiklik gösterir ama oyun, iki versiyonu da barındırıyor.



Just Dance'de Skrillex dansı yaptığınız sanırmış olası



“Neonları taktirmiş, dörtlüleri açmış yarıdır.”



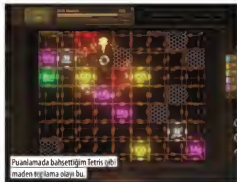
- Güzel ses efektleri
- Akıcı hareketler

- Bölüm sayısı az
- Micro transactions saçmıyor

7

SON KARAR

Tron temasını izlediyseñiz eğler tam yerine oturan eğlencecek bir macera. Ama *MT* cizmo saydı daha iyidi.



☞ Kontrol odası adama kumandan gibi hissettiriyor. Ciddien bir Admiral Adams havasına girdim, yalan değil



INTO THE STARS

DÜNYA YERİNE BAŞKA BİR YUVA BULMA ZAMANI -NURETTİN TAN

Son iki ay içinde yaptığım işlere bakayım. XCOM 2 ile dünyayı uzaylılardan kurtardım (ikinci defa). Master of Orion ile galaksinin altını üstüne getirip fethettim (arada gene bayağı uzaylı hırpaladım). Şimdi elimizdekine bakalım: Into the Stars. Konusu nedir? Tam olarak Battlestar Galactica diyeyim siz anlayın. Battlestar Galactica izleyenler için altyazı geçmem gerekirse: insanlığı yok etmeye çalışan uzaylılardan kaçmak için üretilen son Nulu'n Gemi'si'ni (ARK 13) başka bir gezegene kaçırmaya çalışan bir komutanı!

Konu biraz ibiz. Dünyaya uzaylılar saldırıyor. Biz tam toparlanmaya çalışırken, ikinci defa daha geliyorlar ve kesinlikle canımızda ot tıkayacaklarını anlıyoruz. Yıldızlararası seyahat teknolojimiz ve bu teknoloji ile ulaşabileceğimiz bir gezegenimiz var ama nedense köçmüzdaki ateş ancak uzaylılar saldırınca harlıyor. Hadi bari yok olmayalım da o gezegene gidelim diye insanlığın temsilcilerini taşıyan devasa ARK gemileri üretiliyor. Biz kacıyoruz, süper kötü Skom ırkı bizi yok etmek için peşimizden geliyor. Hikâye tıjka, zaten oyundan güzel öykü bekleyen yok. Into

the Stars asıl çekirdeği olan strateji ve hayatta kalma hissi bize ne kadar veriyor, asıl soru bu?

Into the Stars için FTL ve Out There'nin Unreal Engine 4 ile iyice cıllanıp karşımıza çıkmış daha detaylı hali diyebiliriz. Bu ikisini seviyorsanız, bu ikisinin basit grafikleri ile eğlenebilirsiniz Into the Stars sizi kesinlikle tatmin edecektir.

ARK 13 büyük bir uzay gemisi. Altı kişilik bir mürettebat da Kumandan (yani ben ebe) tarafından yönetiliyor. Oyunun hemen başında mürettebat listesinden yeteneklerine göre dikkatli bir seçim yapıyorsunuz keza yolculuğunuz esnasında karşılaşacağınız her işte -maden çıkartma, gezegen keşfetme, canlılarla iletişim kurma, gemideki isyanlar/hastalıklar/tamir durumları, savaşlar- bu insanları kullanacaksınız. Gene oyunun başında seçebileceğiniz gemi gövde tipleri -combat, balanced, long haul- oyun tarzınızı etkileyecek diğer etmenler. Seçtiğiniz üç çeşit zorluk seviyesi ise akıtacağınız testi belirliyor. Explorer seçerseniz yitirdiğiniz sistemde Skom size yardım etmediğini istediğiniz gibi dolaşabilirsiniz. Benim gibi normalde

oyunayanlar için ise bir sistemde vakit geçirdiğiniz peşinizdeki Skom filosunun sizi yakalama ihtimali artıyor.

Gemi yönetimi detaylı. İçinde yaşayan halkın mutluluk, sağlık ve kamu düzeni denmesini ayarlamalısınız. Keza geminin yakıt, oksijen ve yemek kaynaklarının kontrolü de sizde. Mesela açıldık kanlırken bir gezegene içinde üç mürettebat ile sonda indirdim. Bir konvoy gördürdük ve "Ne yapalım?" diye sordular. Dedim ki "Yağmalayın! Ziyadesiyle ağzımız kokuyor" çıktık. Ve mürettebat ne yaptı dersiniz? Emrime itaat etmeyip saldırmadılar. Bunun gibi türlü sürprizler gayet beklenmedik sonuçlar doğuruyor.

Yazdığım her oyunda Steam ve Metacritic yorumlarını okurum. Başka oyuncuların fikirlerini görmek değişik bir bakış açısı sunar. Bu oyunu medya puanları iyi ama oyuncu yorumları yan yana olumlu görünüyordu. Olumsuz kısımın okuduğum insanların grafiklere ve eğitim bölümünün olmamasına takıldığını gördüm. "Kamooooon!!" diyemiyordum Into the Stars, Kickstarter'dan 110 bin dolar toplayıp gerçeğe dönüşen bir proje. Birakin menülerin basit görünmesini, tutorial olmasının falan (zor oyun istiyorsunuz, alın size zor oyun, kendiniz keşfedin). O kadar paraya bu kadar görsel. Into the Stars oynadığım 10 saat boyunca beni zorladı mı? Evet. Sıkıldım mı? Hayır. FTL tarzı oyunun seviyorsanız bu da beğenebilirsiniz. ☺



- Etkileyici uzay görüntüleri
- Oyuncuya kaptonik hissinin yaşatması
- Detaylı mikro yönetimi seçenekleri
- Kazık!

- Hep aynı harita da oynuyoruz, aynı gezegenler aynı noktada
- Belirli bir noktadan sonra nereden ne çıkacağını biliyorsunuz
- Maden toplama kısmı Teitir-vor!

6+

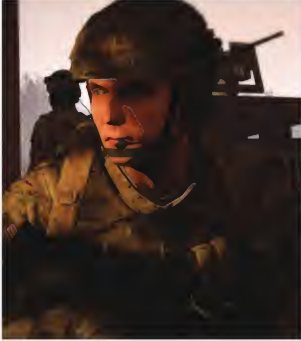
SON KARAR

Kullanıldığı bütün oyunlarında benzer oyun algısının bir oyun olduğunu düşünüyorum. Benzerlikler var ama bu onu kötü yapmıyor.





Savaşta da olsun kanlımızdan ödün vermeyeceksin.



"Ağartır da bir gün gelecek."



"Ağartır da bir gün gelecek."

SQUAD

HER KURŞUNU SAYARIM DİYENLERE -FURKAN KIRAZOĞLU

Hızlıca bir düşündüm de, en son ne zaman multiplayer bir oyunda sırf atmosfer sebebiyle hayatta kalmaya çalıştığımı hatırlamıyorum. Sağ kalan son oyuncuymken ya da bir bölgede arkadaşan sızışmışken ölmeyi elbet kimse istemez. Ama bu çabayı oyunun ruhu bozulmasın ya da sanal dünyadan çıkmayıp diye göstermek çok farklı bir duygu yaratıyor.

Battlefield 2 modu *Project Reality*'nin ruhani devamı olarak gelen *Squad*, eşine zor rastlanır tattaki bu atmosferi orta yerinden yakalamayı başarmış. Tam sürümde 50'ye 50 olması planlanan savaşlarda, küçük bir takımla birlikte kaderini değiştirmeye çalışıyoruz. Bunu yapma şeklimiz *Call of Duty* ve *Battlefield* gibi popüler online FPS'lere göre oldukça farklı.

KONUŞMANIZA KURBAN

Squad'ı en basit şekilde özetlemem gerekirse, *Battlefield*'daki oynanış sisteminin *ARMA*'nın simülasyon öğeleriyle harmanlanmış hali diyebilirim. Devasa haritalar içinde farklı görevlerle yüklenen birlikler, yüzlerce metre mesafeden sürdürülen çatışmalar, görev gereği aynı noktaya dakikalarca korma ateşi açmak, isabet eden tek kurşunun onlarca dert getirmesi...

Squad bu ve buna benzer unsurlarıyla gerçek savaş deneyimini olabildiğince sade bir şekilde aktarmaya çalışıyor. Ve erken erişimde bile, araçların yokluğu gibi eksiklere rağmen bu amaca ulaşabiliyor.

Oynanış, atmosfer ve mekanikler ne kadar hoş olursa olsun bu yapıdaki bir oyunun en can alıcı noktası yine de oyuncuların kendisi olur genelde. Geliştiriciler ne kadar güzel dokunuşlar yaparsa yapsın, eğer oyuncular bu dokunuşların üstünü ederek geçerse ne olur o zaman herhalde hepimiz biliyoruz. Neyse ki *Project Reality*'den gelen kemik kitte *Squad*'ı şimdiden evirip çevirmeye başlamış. Oyunu ilk açışmdan itibaren takım arkadaşlarımızın girdiği havaya hayran kaldım doğrusu.

Yapımcıların telsiz süsü vermeye çalıştığı oyun içi sohbetlerde geçen diyaloglar eşine az rastlanır cinsten. Takım liderinin gerçek bir lider gibi emirler yağdırması, askerlerin ateş açmadan önce izin istemesi ve oyuncuların görevlerini yerine getirmek için ortaya taktikler atması daha ilk dakikadan sizi de moda sokuyor. İlk girişinizde "eğilme tuşuna ne acaba" derken yanısır saat sonra kendinizi "kooooo, sipere koş asker! gerçek bulursanız şaşırmayın.

Arada bir takım liderinin kayışı koparıp şarkı söylemeye başlamasına da hazır olun ama.

DAHA GİDİLECEK YOL VAR

Erken erişim sürümünde geçirdiğimiz saatler boyunca keyif almış olsam da, *Squad* şimdilik herkese rahatça önerilebilecek bir yapımdır değil. Eksik animasyonların tamamlanması ve yapımcıların hani hani üstünde çalıştıklarını söylediği araçların oyunun en çok aranan özellikleri arasında. Bunların yanında eklenmesi gereken irili ufaklı içerikler de var elbet. Tüm bunları göz önüne aldığımızda *Squad* şimdilik *Project Reality* ve benzeri oyunlarla geçmiş olanlara hitap edecek türden bir multiplayer tecrübesi sunuyor. Daha yavaş, taktik gerektiren, zaman ve konsantrasyon isteyen yapıyla yeni oyuncuların kolay alılabileceği bir yapımdır değil. En azından daha fazla gelene ya da tam sürümüyle çıkışını yapana kadar...

İbrenin diğer ucunda olanlar içinse söylenecek pek bir şey yok aslında. Savaş atmosferine tam manasıyla girmek istiyorsanız, zaten önünüzde çok fazla alternatif var. Tüfeğinizi kapıp, yoldaşlarınızın arasına katılın derim. Tabii erken erişim riskini de göz önünde bulundurarak... ○



- Gerçekçi oyun yapısı
- Ön plandaki takım içi iletişim
- Düşün oyuncağı kitlesi

- Yeni oyuncuların zorlanabileceği isim ve süreç
- Araç ve benzeri içeriklerin henüz olmaması
- Göz korkutan fiyat

SON KARAR

Battlefield'a benzer ama daha gerçekçi bir FPS tecrübesi isteyenlerin orada konulmaya geliyor. Bir sürpriz olmazsa da boşaracak gibi...

Ö Tür: Sinematik Macera Ö Yayıncı / Dağıtım: Telltale Games Ö Dijital İndirme: 21 TL (Steam) Ö Yaş Sınırı: 18
Ö Dahası İçin: walkingdead.wikia.com/wiki/Michonne_(Video_Game)



Gemiyi yasadığı olaylar Michonne'de utanımla karıştırdı tavrı

WALKING DEAD: MICHONNE

Ep. 1: In Too Deep

TWD 3 GELENE KADAR TELLTALE ARA SICAKLARI SERVİS EDİYOR -NURETTİN TAN

Eğer The Walking Dead 6. sezonu izlemiyorsanız veya çizgi romanı takip etmiyorsanız yazı bolca spoiler içeriyor, sonra demedi demeyin.

Şu sıralar kendimi kapıtarak izlediğim önde gelen tek dizi The Walking Dead sanırım (Daredevil'i bir yıl bekleyip il günde hatim ettiğim için onu saymıyorum). İnşai çıkış olan, heyecanlandırarak kendini izlettirdiği kadar bazı bölümlerde sıkıttıran insanı bayılacak raddeye getiren yapımlardan biri TWD. Ama altıncı sezonun ikinci yarısı var ya... İzlediğimiz hiçbir sezona benzemiyor. Genellikle çizgi romandan daha hafif bir tonajda seyir etmeyi seven dizi Negan'ın sahneye çıkmasına az kala belki de ilk defa çizgi romandan daha vahşi şekilde hikâyeyi resmeder oldu. Neyse Negan ayrı bir konu, ondan diziye bırakanlar varsa mutlaka dönmeleri için bahsettim. Elimizde Telltale Games'in The Walking Dead: Michonne'ü var. Michonne'den biraz bahsederek arada çizgi romandan ve diziden de lafi açarak karakteri daha iyi tanıyacağımız çalışacağız.

TELLTALE BİLDİĞİMİZ TELLTALE
Telltale Games'in grafik macera

oyunlarını artık hepimiz biliyoruz. The Walking Dead'in iki oyunu bir hayli tutmuşken ve biz üçüncüsünün 2016'da raflarda yerini almasını beklerken sanki sıkılmayalım diye araya Michonne'ü sıkıştırdılar. Bunda da kesinlikle iyi ettiler çünkü oyun sayesinde Michonne'un Rick'in grubu ile karşılaşmadan önce başından neler geçtiğini öğreniyoruz. Oyunun ilk bölümü çok kısaydı ve ne yalan söyleyeceğim sıkıcıydı ve hem dizide hem de çizgi romanda sürekli kendini tekrar eden dairesin şekline oyun da girmiş görünüyordu; karakterler başında psikopatlar bulunan başka bir grup ile tanışır ve olaylar bu şekilde gelişir... Oyunun hikâyesi de böyle, üzerine fazla söylenecek bir şey yok (düşük bütçeli bir yapımla olmasına rağmen hikâye açısından Z-Nation'i bu yüzden daha çok seviyorum çünkü her bölümde çok ilginç olayları sunmayı beceriyor). Michonne'un sert ve karanlık tavrını bildiğiniz için karşınıza çıkan konuşmaları da bu şekilde yapıp, acaba ne olacak diyerek arkanıza yaslanıp planları izliyorsunuz, bütün olay bundan ibaret. Elbette bu daha ilk bölüm, oyunun tamamı fikrimi alt üst edebilir ama TWD: Michonne açısından oyunucuya ya şartıcı ve farklı bir menü servis etmiyor.

PEKİ KİMDİR MICHONNE?

Elinde katana ve gizemli tavrıyla ile tam bir sert hatundur. Dizide son günlerde Rick ile beraber olsa da çizgi romanda böyle durum yok (Çizgi romanda Rick, Andrea ile beraber. Evet Andrea yaşıyor ve en az Rick kadar "Diehard" belalı bir karakter). Çizgi romanda Michonne, Tyreese'1 baştan çıkıp Carol'dan ayırdıktan sonra ona aşık oluyordu ve ölümünün üzerine acayıp sarsılıyordu. Erkeklerle beraber olma konusunda pek çekingen biri değil, hatta sinirini ve unutmaya çalıştığı geçmişini bu şekilde bastırıyor bile diyebiliriz. Başından geçen kötü olayları düşündüğünüz zaman aslında hak veriyorsunuz çizgi romanda Michonne, Governor'un tecavüzüne uğruyordu ama intikamını öyle fena bir şekilde alıyordu ki öfkesini hissetmek istemeyeceğiniz karakterlerden biri olduğunu o an anlıyorsunuz. Rick'e sadık, Carl'i her an kollayan çizginin en önemli hayatta kalanlarından biri.

Peki oyun bize hangi Michonne'ü sunacak? Çizgi roman halini mi, yoksa dizideki daha yumuşatılmış sürümünü mü? Oyunda 18 yaş sınırı olmasına rağmen çizgi roman kadar sertleşeceklerini sanmıyorum, dolayısı ile dizinin ayak izlerini takip ederler diye düşünüyorum. Ne olursa olsun TWD'nin yaratıcılarının da el attığı oyunda Michonne'un geçmiş hakkında daha fazla detay öğrenmek istiyorsanız oyuna göz atmanızı tavsiye ederim. Fiyatı makul ama bütün sezonu beklemek isteyebilirsiniz. ☺



■ The Walking Dead evreni
■ Michonne gibi gizemli bir karakter seçmiş olmanız

■ Hikâye açısından tahmin edilebilir bir başlangıç yapılmış
■ Firmanın diğer oyunlarına nazaran çok kısa

5

SON KARAR

Bütün bölümleri oynamadan kesin bir şey söylemek saçma olur ama silici bir başlangıç yapıldığı inkâr edemem

Çift: Macera 9, Yorum: F Games C, Değer: Veritabanı Games C, Noyan: 18 TL (Steam) Ç: 12, Noyan: 12
A: https://en.wikipedia.org/wiki/Perils_of_Man

THE PERILS OF MAN

İSVİÇRELİ BİLİM İNSANLARININ SIRRA KADEM BASIŞI
-NOYAN AKATU



Noyan the Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, bu ayki gelişimimiz sonucu Eray Utku adlı okuyucumuz Resident Evil Revelations 2 - 1. Bölümü kazandı. Giray Demirci, Deniz Karakay ve Furkan Gümüş dostlara da mesajları için çok teşekkür ederim. Son 1 - 2 yıldı piyasaya çıkmış, dergide incelediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunların dikkate alınmayacağını lütfen. Çekilişte güzel bir yarış oluyordu, Dirt: Showdown kazanan şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

7

SON KARAR

Sevimi ve gizem konuları boğazın atmosferi, basit ama kafa çölgün bulmacaları ile geçen hikaye eden bir macera olmuş The Perils of Man.

Tıkla-ilerle (point&click) macera oyunları ile garip bir ilişkim var. Çok kafa yormak istemediğim için uzak dururum genellikle ama vakit ayırınca da beni her defasında mutlu eden bir oyun türü bu. Durdurma-dondurma tuşuna (esc demek istiyorum) basmadan iki dakika süre içinde molası verilebiliyor, adrenalin yüklemesi ve telaş yok. Ben de son bir - iki yıldır eskiye oranla daha fazla vakit ayırıyorum tıklayarak yürümeli, parçaları birleştirip bulmaca çözmeli oyunlara.

ANA KARAKTER, ANASI VE BABASI

The Perils of Man, iki yıl önce iOS platformuna çıkmış. Dokümantik, sürüküle - bırak kontrollere uygun olduğu için belli bir ilgi görmüş ve geçtiğimiz yıl 28 Nisan'da (doğum günüm) Steam raflarına gelmiş, iyi de etmiş. Bir 'iyi de etmiş' de değerli okuyucumuz Ahmet Torun'a gelsin, yalıbağdan önce yolladığı bir mesajla bu oyunu yazmamı önerdiği için.

The Perils of Man, yönettiğimiz ana karakter Ana'nın (kelime oyunu yok) doğum gününde başlıyor. On altıncı

Yönettığımız "esas kız" Ana ve her daim ayakları üşüyen annesi.



yaşını bitirerek ergenlikten genç yetişkinliğe geçen Ana, İsviçre'nin bir 'dağ başı'nda, baba tarafı dedelerinden kalma bir villada yaşıyor. 'Perili köşk' havası da var Perils of Man'ın başladığı mekânda (gene kelime oyunu yok). Bilimkurgu - fantastik türü sinema ve edebiyat severler için hafiften kışık kakan bir sinema var öykünün. Kısa bahsedeyim yeri gelmişken: Eberling ailesi erkekleri, dört - beş nesildir kendini bilime adanmıştır. Fizik, matematik gibi temel konularda uzmanlaşmış, uzayı keşfetme, zaman yolculuğu gibi her babayıldırım, her beyinin harcı olmayan konular hakkında çalışmaları yapmış, eksantrik görünümü, gizemli insanlardır hepsi. Güneş göldüğünü güneşe baktığı bir an hariç hiç çıkarmayan Thomas Eberling, sevimli kahramanımız Ana'nın babasıdır ve Ana altı yaşındayken tuhaf bir şekilde ortadan kaybolmuştur. Onaltıncı yaş gününde açılmak üzere kızına bıraktığı kutunun açılışı ile öykümüz de açılmış olur.

Geri kalan bölümde, sınırlı kapasiteli ama işlevsel envanter sistemine doldurduğumuz ampul, elbise askısı, pil, doğum günü balonları, saç tokası, envai çeşit rır zıvrık ile sönmüş lambaları, tozlu - paslı makineleri çalıştırarak Ana'nın babasının kayboluşunun arkasındaki sır perdesini yavaş yavaş aralamasına yardımcı oluyunuz. Müzikler hafif bir gerginlik vererek konuyu merak etmemizi sağlıyor. Seslendirmelerde Ana'nın annesinin sesi ve aksanı komik geldi bana. Grafikler sevimli, macera türünün olmazsa olmazı: 'merak' duygusu var ya, içindeki merak duygusunu çoğu zaman canlı tutmayı başardı oyunda oluşturulan atmosfer işte. Biraz daha anlatsam iş 'Katil uşak' muhabbetine döneceği için, uygun bir zamanınızda indirip oynarsanız pıgman olmanızın diyorun kısaca macerası sever oyuncu arkadaşlara. Oyunda bulup evde bulamadığım yedek ampul arayışı için dışarı çıkabilirim şimdi... ☺

80'LERDEN GELEN ADAM

1985 yopımı, eğlenceli bir film izledim bu ay video kasetten 'Geleceğe Dönüş', başrolde oynayan Michael J. Fox'un gelecekte ünlü olacağını tahmin ediyorum. Komik sahnelerle dolu bu bilim kurgu muhabbetini herkese tavsiye ederim.



OYNUYORUM

1. Tom Clancy's The Division (PC)
2. American Truck Sim. 2016 (PC)
3. The Sims 4: Get to Work (PC)
4. NBA 2K16 (PS4)
5. Euro Fishing (PC)

BEKLİYORUM

1. Quantum Break (PC)
2. Total War: Warhammer (PC)
3. Uncharted 4: A Thief's End (PS4)
4. Homefront: Revolution (PC)
5. Mafia 3 (PS4)



Ölün: Sıra Tobanlı Strateji O Yapımı: NGD Studios O Dağıtım: WG Labs O Fiyat: 75 TL (Steam) O Dahası İçin: masteroforion.eu

MASTER OF ORION

GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ STRATEJİ OYUNLARIN-DAN BİRİ GERİ DÖNÜYOR! -NURETTİN TAN

Anya'ya, Avrupa'ya hatta ABD'yi mi ele geçireceksiniz? Hiç zahmet etmeyin size "Tüm Dünyayı Fethetme" paketimizi sunayım, zamandan kazanırsınız. Hmmm, yetmedi mi? "Güneş Sistemi Hâkimisi" ek paketimizi teflik etsem? Hayır mı? Hedefleriniz daha büyük, anlıyorum. Öyleyse size "Season Pass" "Galaksinin Efendisi" seçeneğimizi sunuyorum. Küçük hedefleri olmayan oyunculardan sansız ve "Dünya'yı kurtarmaktan baygın geldi, çıtımı yükseltmek istiyorum Nurettin abii" diyorsanız ben de diyorum ki "Gel kardeşim, sen hiç *Master of Orion* nedir duydun mu?"

Efem öncelikle *Master of Orion: World of Warplanes*, *World of Warships* ve *World of Tanks*'in yapımcısı **Wargaming**'in kanatları altında tekrar hayat buluyor. 90'ların efanesi strateji oyun yapımcısı ve dağıtıcısı **MicroProse**'ün kült strateji yapımlarından biridir *Master of Orion*. Hemen belirtmem gerekli oyun şu anda erken erişimde olduğundan şimdilik kısaca bakıp geçeceğiz.

MADEN YILDIZLARARASI DOLAŞABİLİYORUZ, GALAKSİYİ ELE GEÇİRELİM!

Master of Orion'da galaksinin hakimiyetini ele geçirmeye çalışan ırklardan birisinin başına geçip medeniyetinizi rakipleriniz arasında en üst seviyeye çıkarmaya çalışıyorsunuz. Eskiden ilk oyun da aynı yapımcının elinden çıktığı için *Civilization* ve *MoO* arasında oynanabilirlik açısından pek çok benzerlik göreceksiniz. 4X strateji dedikimiz tarzda olan *MoO*, "Keşfet, Yayıl, Sömür ve Yok et" parçalarının hepsini bünyesinde başanlı şekilde barındırıyor. Galaksiyi keşfediyorsunuz, bir yandan yayılarak yeni teknolojiler elde ediyorsunuz. Yayılarken başka medeniyetlerle karşılaşıyor, gücünüzün yettiğini sömürüyor ya da yok ediyor, gücünüzün yetmediğiyle siyasi

anlaşmalar yapıyorsunuz. Kısacası haritanız artık dünya değil, küçük bir galaksi. Peki orada nasıl hareket ediyorsunuz?

BAS BAS GEMİLERİ

Cevap basit: uzay gemileri ile. Her ırkın kendine has özelliklerini yansıtan gemileriyle galaksinin kıyısını-köşesini geziyorsunuz. Sadece ırksal özellikler değil, bilimsel araştırmalarda kaydettiğiniz ilerlemeler de gemilerinizin son halini almasında önemli rol oynuyor. Ama asıl önemli olan şu: her geminizi kendiniz tasarlayabiliyorsunuz. Yeni keşifler yaptıkça hayalinizdeki gemide hangi silahlar olsun, nasıl zırh bulunsun, kalkınların markası ne olsun gibi detaylar oyuncunun keyfine sunulmuş durumda.

Oyun erken erişim sürecinde olmasına rağmen gayet harika çalışıyor. Grafikler ve özellikle sesler şimdiki beklentilerden aşan bir kalitede. Oyunculardan gelecek eleştiriler ve istekler dâhilinde neler değişebilir fikrim yok ama Steam forumlarına baktığımda yapımcıların kullanıcı yorumlarını yakından takip ettiğini ve uzun uzun cevaplar verdiğini görünecektir. Benim için istemem de yüceltildiğini söyleyebilirim. Eğer *Master of Orion* oyuncularına farklı gelecek yöntemler ve evrenlerin artık savaşlar sıra tabanlı değil (ama boşluk tuşu zamanı durdurma seçeneği sayesinde elaklılığı pek hissetmiyorsunuz). En farkı gelecek özelliklerinin çoklu oyun desteği olacaktır ki bu da büyük bir artı.

Uzun lahın kısası *Master of Orion* günümüze ayak uydurarak aynı XCOM'un kalifiye döndüğü gibi strateji oyunları sahnesine yeniden ayak basıyor. Erken erişimde olmasına rağmen bitmiş bir oyun izlenimi veriyor. Strateji seviyorsanız şimdiden sepete ekabilirsiniz.



Memenekteki bizler öpcek prensesler olmadığımızdan böyle evlilik biz de...



- Harika keşifler, mükemmel bir aile tabanlı yavaş yavaş ilerleyen bir oyun.
- Gemi modeliyle edilebilir.
- Derinlemesine öğrenim seçilebilir.

- Politika seçeneklerinin az olması.
- Savaş alanlarında gemileri sadece yönlendirebilirsiniz, hangi silahla zaman zaman kullanılabileceğini öğrenmek zor.

SON KARAR

Erken erişim aşamasında benim pozitif bir yorum için bile olsa oynamam lazım aslında ama ona rağmen gayet bitmiş gibi duruyor.



NOTU:

7

CITIES: SKYLINES SNOWFALL

VE MUAZZAM DÜZEN HAVA OLAYLARINI YARATTI -TARİK KAPLAN

İstanbul'da ikamet eden bir insan evladının yolda ortalama kaç saat penceresinin önünde oturup dışarda pıtır pıtır yağan kan izleyebildiğini biliyor musunuz? Ben biliyorum mesela: yeteri kadar değil. Biz İstanbullular gibi kara hasret insanlar kış sevdasını nasıl karşılayabilir peki (Instagram'ı saymıyorum)? Tabii ki kendi kurduğu şehrin ağır ağır beyaza bürünmesini izleyerek!

KAR HÂLÂ KALIN, FAZLA ISINMIŞ OLAMAZLAR

Konuya otayoldan şehre giren bir donat kamyonu gibi giriyorum: *Snowfall* oyununa üç temel yenilik getirmiş. Bunlardan ilki elbette ki hava

olayan (kar ve yağmur), bir diğeri tramvaylar ve sonuncusu sıcaklık değişimi.

Öncelikle şunu söyleyeyim: KAR ÇOK GÜZEL. Gerçekten çok güzel ama... Şehrinizin yavaş yavaş büyümesini izlerken birden atıştırmaya başlayan kanın binaların çatısını, yolları, çimenleri, ağaçları kapladığını ve tüm şehri beyaza boyadığını görmek harika bir deneyim olmuş. Aynı şekilde yağmur yağdığında asfaltın, çatıların, hatta genel olarak her şeyin ıslandığını hissedebiliyorsunuz. Yan yana dizildiğini binaları gerçek bir şehir olmaya bir adım daha yaklaştıran bu efektler, tıpkı bir önceki eklentide gelen gece gündüz döngüsü gibi oyuna tamamen ayrı bir

boyut eklemiş. Üstelik karın oyuna ekleniş biçimi kod bazı (su bazı) esprisi yapmamak için kendini tutmak) olduğu için oyuna sonradan eklemiş olduğunuz içerik de çıplak kalmak yerine beyaza bürünüyor, ki olması gereken kesinlikle buydu.

Sıcaklık değişimi oyuna yeni bir zorluk seviyesi eklemiş. Hava soğudukça şehir sakinlerimizin ısıtıcılarına abanması, akabinde yüksek miktarda enerji tüketimini de getiriyor. Bu da sıcak bir yuvanın ne kadar maliyetli olabileceğini bize hatırlatarak sosyal bir mesaj veriyor: elektriğin azı fazlası olmaz, bütçe kesintisine gidecekse önce parklardan falan kısın. Çocuk üşüyor burada!



Şehir sakinlerimiz de kışa uygun giyinmiyor artık.





« Karan depolamak için yeni kar toplama noktaları koymayı unutmuyor



« İki eklenmiş birleşince ortaya bu büyüleyici manzara çıkıyor.

KAMYONLAR YOLLARI NE GÜZEL TEMİZLİ... TRAFİK Mİ'O?

Snowfall trafiğin akışıyla ilgili geliştirmeler getiriyor ama bunlar öyle çok da başarılı iyileştirmeler değil. Hatta bu "geliştirmeyi" basitçe şöyle özetleyebilirim: eğer bir yolda oluşan trafik kuyruğu yeterince uzunsa, kuyruğun sonuna yeni katılan araçlar ara ara yok oluyor. Gerçekçi demek iyimserlik olur ama otobandaki kamyon kuyruklarına karşı bir noktaya kadar efektif sayılabilecek, nazik(!) bir çözüm sunulmuş. Tabii bunun yanına kar kaplı yollarda lyce sıkışan trafiği ekleyince kendini biraz nötrleyen bir iyileştirme bu, ama hiç yoktan iyidir. Sanırım...

ŞEHİRİMİN ÜZERİ AĞIR AĞIR KARLA KAPLANIRKEN TRAFİĞE STRES OLMAKLA OTURUP ŞEHİRİ İZLEMEK ARASINDA KALIYORUM...

Tramvaylar da oldukça tatlı bir yenilik olmuş. Oyuncuların uzun zamandır istediği bir içeriği ek pakete dâhil etmeleri, yapımcıların toplulukla bağlarını koparmadıklarını gösteriyor. Bu kar kaplı eklenide insanın içini ısıtan bir durum. Yeni bir toplu taşıma seçeneği olması da trafikten şikâyetçi olan bizler için (siz, biz, onlar, herkes şikâyetçi gerçekten!) hoş bir alternatif yaratmış, bazı durumlarda hayat kurtarıyor. Gerçek anlamda kurtarıyor hem de; trafikte takılı kalan o ambulansın sireni rüyalarınıza bile girmiyor muydu sizin de?

Görsellik kısmını geçip şehre gerçekten etki eden birkaç ufak eke geliyoruz. Yol bakım-onarımı için eklenen yeni servis binaları, kış temasına uygun yeni parklar, ısıtma sistemi gibi yeni bina ve yapımlar seçenekleri... Hiçbiri oyunun akışını çok fazla değiştirmiyor ya da simülasyon kısmını aman aman etkilemiyor bu yeniliklerin ama kamyonların yolda ki karları temizlemesini gene de dakikalarca izledim.

KARLAAR DÜŞEER,FPS'YLE BİRLİKTE...

Kışın bir de kara yüzü var ne yazık ki. Cities: Skylines yapımının olduğu kadar modüllerin de geliştirdiği ve sürekli olarak gelişmeye devam eden bir oyun malumunuz. Dolayısıyla yapımcı firmanın oyuna getirdiği yenilikler, topluluğunuzdan farklı olmasını bekliyor insan bir noktada. Kar ve yağmurla gelen hava olayları buna güzel bir başlangıç ama şunu da sorduruyor: Neden sadece kar ve yağmur? Neden sadece Snowfall? Neden Seasons değil? Bu sorunun en çok aklınıza geldiği zaman da şunu fark ettiğiniz andır: şehrinizi kış temalı bir haritada kurduğunuz o kar hep orada kalıyor sayın belediye başkanları. Artıyor, azalıyor, birikiyor, temizleniyor ama asla tamamen eriyip

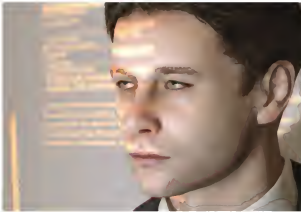
gitmiyor. Altından pıtır pıtır çuklelerin açtığını görmüyorsunuz. Temelde kış temalı bir harita seçtiğinizde şehrinizi tee Grönland'a kurmuş oluyorsunuz adeta. Aynı zamanda var olan şehirlerinizin üzerine kar yağışa nasıl olurdu diye düşünüyorsanız biraz hayal kırıklığına uğrayacaksınız zira kar efekti yalnızca yeni eklenen üç haritada mevcut. Bu bir dram değil midir?

İşin bir diğer üzücü kısmı performansla ilgili. Bunu söylemek oyunu sıklıkla açıp açma sapan şehir planları yapan benî çokça üzse de, Snowfall eklenti paketi pek çok kişi için Cities: Skylines'in acıklılığını tıpkı biriken kar gibi ağır ağır baltaladı. Şehrinizi büyüyüp kar kaplanan yüzeyler arttıkça bu yükü işlemciniz de hissetmeye başlıyor. Bir eklenti paketi satın alıp ana oyunun çalışma hızının düştüğünü görmek takdir edersiniz ki hoş olmayan bir durum. Bu konuda bir yama geleceğini umut ediyorum, o zamana dek kendi oyununun ayarlarını bir tık azaltarak oyun içi takımların büyük bir kısmını çözebildim. Hâlâ şehriden ana menüye dönmeye çalışırken oyun çöküyor ama o ayrı bir mevzu.

Bu küçük pürüzlerin dışında trafığe yapılan iyileştirmeler, görsellik ile ilgili bazı yenilikler ve modüllerin tam gaz desteğiyle oyun güzel bir yolda ilerlemeye devam etmiş. Snowfall ana oyuna yapılan "yetmez ama evet" kıvamında bir eklenti... Getirdiği (özellikle görsel) yenilikler tıpkı After Dark'ta olduğu gibi ana oyuna yeni boyutlar ekliyor. Bugün bile camınız sıkıldığında kurduğunuz şehirleri açıp "cim"lerinizin işe gittiğini izlemekten hoşlanıyorsanız düşünmeden alın diyor, sadece arada bir oynayanlara da almadan önce az da olsa indirim bekleyenlerin tavsiye ediyorum. Nasılsa yağmur efekti ek paketi almayanlara bile verildi, kan da kısa kadar beklemeye alışmış değilseniz mi? ☺

KIŞ YAPARKEN GÖZ ÇIKARMAK!

Bazı oyuncular yeni eklenti paketini yükledikten sonra eski şehirlerine giremediklerinden şikâyet ediyor. Bu durum oyunun yüklenirken kilitlemesi, çökmesi ya da şehir yüklenmesine rağmen ekranın mavi renge boğulmuş olması şeklinde görülebiliyor. Eğer bu tarz bir durum yaşıyorsanız tavsiye edilen şey yüklemiş olduğunuz modların ve kişisel içeriklerin tamamını silmeniz. Daha sonra son yama için güncellenmiş olan içerikleri yeniden indirip ister yeni ister eski şehirlerinizde rahatça kullanabilirsiniz.



HEAVY RAIN

İSLANMAK HER ZAMAN ROMANTİK DEĞİLDİR -ENİS KIRAZOĞLU

itiraf ediyorum, hayatta yaptığım hataları tekrarlamak konusunda çok başarılı bir insan değilim. Dergide yazarlık yaptığım süre içerisinde bu gerçeği daha iyi kavradım. Ağzı dolu davranmanın, "bu kez olacak" düşüncelerinin kurbani olmamı yine umutlarla sarıldığım bir "remastered" oyundan hüzünle ayırdım...

İTERAKTİF FİLM BUDUR

Heavy Rain'ın elbet pek çoğunuz duyduunuz ve oynadınız. Fakat oynama fırsatı olmayanlar için bir özet geçeyim: Bilmem kaç yıllık oyun hayatınızda karşılayabileceğiniz en ilginç oyun deneyimidir Heavy Rain. Yoğun dram eşliğinde, tek bir olay etrafında birleşen dört farklı karaktere yön verirsiniz. Amacınız bir gizemi ortaya çıkarmak; bunu ortaya çıkarırken de karakterlerin iç dünyalarında keşfe çıkıyorsunuz. Fakat hepsinden önemlisi, Heavy Rain'ın bu kadar iyi olmasının asıl sebebi, tüm bu unsurları size sunulma şeklidir. Yapımcı Quantic Dream'in hikâyeyi anlatımı için izlediği yol oyunun başından sonuna kadar kolunuza çiviler siz.

PC oyuncularının Teitland yapımlarından aşına olduğu üzere için "oyunabilirlik" kısmı çok denemek kadar az, fakat hikâyeye verebileceğiniz yönlere diğer tüm oyunların çizgisel gösterecek kadar fazladır Heavy Rain'de.

Aslında Heavy Rain için bir "karar oyunu" diyebiliriz. Kendisi oldukça güzel sosyalmış, verdiniz kararların gidişatı "gerçek" anlamda değişirilebilirliği sayılı oyunlardan biridir. PlayStation 3'te deneme şansına

BEYOND & HEAVY RAIN

Dilerseniz Beyond ile Heavy Rain'ın bir arada bulunduğu paketi de satın alabilirsiniz. Fiyat olarak çok daha avantajlı (119 TL). Fakat geçtiğimiz aylardaki Beyond incelemem okumayanlar için bir daha hatırlatayım, Heavy Rain'den sonra çok içinize sinmeyecek kendisi.



erişmiş oyuncuların da katılacağı üzere; Heavy Rain bir başyapıttır. Açık ve net. Daha önce oynamadıysanız, bir de bunun üzerine PS4 sahipleri düşünmeden edinmeniz gereken bir başyapıttır.

Ama daha önce oynadıysanız...

Bazı gerçeği idrak etmek için birkaç kez yaşamamız gerekiyor sanırsam. Mısır, ben bir oyuncu olarak hep zannedirdim ki; remastered'lar, ultimate edition'lar falan oyunu daha önce oynamış insanlara da hitap eder. Evet, gerçekten böyle zannedirdim. Ama böyle değilmiş. Heavy Rain ile bunu bir kez daha görmüş oldum.

Tamam, görsel anlamda oyunda bir gelişme beklemeyi beklemiyordum. Grafikler zaten şahane. Bu nesilde bile çoğu zaman gözüne güzel gelecek bir atmosfer var. Ama arkadaş PS3'te yaşadığımız FPS sorunlarını niye tekrar yaşıyoruz ki? Ya da bu oyunabilirlik... Çıktığı zaman da çok garipsenmiştik. R2 ile

yürüme olayından bahsediyordum. Ona en azından bir alternatif kontrol şeması getirseydiniz. Yani her şey aynı. Hafiften "brighness" atmışlar fotoşop ile oyuna, o kadar.

Tabii lafı buradan alıp şu noktaya da çekebiliriz "Heavy Rain, farklı kararlarla farklı sonuçlar görebildiğin bir oyun, tekrar oynamak için başka sebebe mi ihtiyacı var?" Ne yalan söyleyeyim ben de böyle düşünüyordum. Ama işin rengi öyle değilmiş. Gerçekten de Heavy Rain'ın ağır yapısı tekrar oynanabilirliğe çok uygun değil. Her ne kadar kararlar işleri değiştirse de, ikinci oynasınızda duygu bütünlüğüne girmek çok zorlaşıyor, oyunun atmosfere girmeniz için yaptırdığı ısınma turları sıkılaşmaya başlıyor. Heavy Rain'ın ilk kez oynarken hiç kurtulamadığınız o gerginliğin yerinde yellere esiyor. E geriye ne kalıyor ki zaten? Kararların sonuçlarını görmek için oyunu tekrar oynamaktansa Youtube videoyu tercih eder hale geliyorsunuz.

Ama yine de siz bu nota aldanmayın, eğer oyunu ilk kez oynayacaksanız bilin ki 9+ 'dır bu yapımın notu. Ben bu puanları oyun sektörüne kazdığım için veriyorum. Ayrıca daha da remastered vb. oyunların incelemem! Buradan bilinel (Inceleddi) ©



- Müthiş sunum
- Kararların gerçeklen bir şeyleri değiştirebilmesi
- Yürek parçalayan hikâye



- Daha önce oynayanlar için ladi kaçmış bir yapım
- Bir TR alışması görmek isterdi bu gönül

6+

SON KARAR

Söyle ya da böyle Heavy Rain'ı ısıtma geçmişseniz, bu kez atılamayın!



AMAN BE ERİM, KOCA GÖL MOD TUTAR MI?

MOD DÜNYASINDAN HABERLER



N'aber!

Cowabunga, dijital savaşçılar! Biliyorum, hepimiz 2015 için haklı olarak "çok iyi oyun yaptı" dedik, fakat bana sorarsanız 2016'da bayağı donanımlı geliyor! Özellikle mod desteği olan oyunlar ile diyeyim hatta. Yani bu yıl da muhteşem bir oyun yelpazesi önümüze serilmiş durumda! O halde vakit kaybetmeden dalyorum izminizle... Dal-dimi! -Erim



KILLING FLOOR 2'DE STEAM WORKSHOP DESTEĞİ

Hızlı ve stratejik manevralarla birbirinden sert zombi dalgalarına arkadaşlarınızla birlikte karşı koymayı seviyorsanız, aynınsı komik şapkalar takarak yapmaya bayılmazsınız! (Şimdiden "hayır" diye bağırıyorum). Korkmayın, gelen sadece şapkalar

değil. Steam Workshop, henüz erken erişim halinde durmakta olan Killing Floor 2'ye mod desteği getiriyor. Oyun modları, haritalar, ve evet, kozmetik objeler eklemeyi mümkün kılacak 10 Mart güncellemesiyle artık kendinizi yepyeni KF2 deneyimlerine hazırlayabilirsiniz.

FALLOUT 4'E RESMİ MOD YAPMA KİTİ

Kasım'da çıktığından beri Fallout 4 için yüzlerce başanlı mod yayınlandı (hatta yakında bunların en iyilerini listeleyen bir yazı hazırlamayı düşünüyorum). Ve zaten modların bir oyunun kalıcı başarısındaki yerini çok uzun zaman önce fark etmiş olan Bethesda, şimdi herkesin geleceğini bildiği ve gün sağlığı açılmayı yaptı: Fallout 4 için resmi mod yapma desteği ilk iki DLC'nin arasında bir noktada yayınlanacak. Yakında modlarınızı görmeyi bekliyorum, dijital savaşçılar!

ROLLERCOASTER TYCOON'DA MOD DESTEĞİ OLACAK

Efsaneler döndü mü bir şeyleri değiştirmek için döner. Tycoon oyunlarıyla içli dışlı olmamız insanlar bile, belli bir yaşın üstündeyse, RollerCoaster Tycoon'u bilir. Sıkıntılı bir geliştirme sürecinden ve üç farklı yapımcının elinden geçtikten sonra nihayet 2016'nın başlarında oyuncularla buluşacağı duyurulan yeni RollerCoaster Tycoon World'un yapımcıları, oyunun yanında gelecek bir Unity eklentisiyle, istenilen ek parça ve karakterler yaratıp Steam Workshop üzerinden paylaşabileceğini duyurdu.

XCOM 2'YE SESLENDİRME MODU

XCOM'da biliyorsunuz, dünyanın çeşitli milletlerinden askerleriniz var. Bu askerlerin düzgün bir şekilde seslendirilmeleri adına şu an dünyanın her yerinden seslendirme ekipleri oyuna ses modları sağlamakla meşgul. Bunların hepsini tek çatı altında toplayan, Steam Workshop'ta da geçtiğimiz ay yerini alan XCOM International Voices Pack oyuna bu dilleri başarılı bir şekilde yerleştirmeye doğru gidiyor. Biz de bu ay projenin Türkiye ayağında işi layığıyla üstlenen MEF Gaming ekibine sürecin nasıl gittiğiyle ilgili kısa bir muhabbet ettik, daha da kısaltıp dergiye yettirdik. Buyurun.

Selam Commander. İlk sorum: XCOM'cu muyuz?

Maalesef daha önce hiçbirimiz XCOM oynamadık ve projeden de XCOM 2 sağlanmadı bize.

Silahın düşmanın ağzının içinden çıkması ve %98 kritik vuruş ihtimaline sahipken ıskaladığınızda, karakterlerin söylediği özel sözler kaydettiniz mi?

Ses kayıtlarını mevcut dosyaların üzerine yapıyoruz. Kendimiz eklemek veya değiştirme yapamıyoruz. (Oyunu oynamadıkları için esprili kaçırıldılar bak :D -Erim)

Türk oyuncuların projenizle ilgili bir yorum aldınız mı? Ne şekilde oldu?

Projenin tamamına yoğun bir ilgi var ancak daha çok yeni başlıyoruz. Türk oyuncuların da sizin sayenizde

bilgi sahibi olacağını umut ediyorum açıkçası.

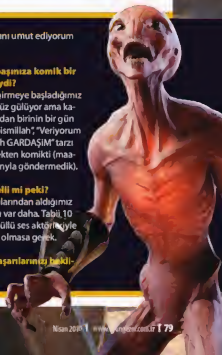
Proje sırasında başımıza komik bir şey geldi mi? Neydi?

Stüdyoya yeni girmeye başladığımız için sürekli yuzumüz güliyor ama kayıtlar alan arkadaşlardan birinin bir gün stüdyoda "Haydi bismillah!" "Veriyorum bombayı!" "Eyvallah GARDASIM!" tarzı yaptığı kayıt gerçekten komikti (maalesef mod dosyasıyla göndermedik).

Çıkış tarihini belli mi peki?

Modun yapımcılarından aldığımız bilgiye göre bir yıl ya daha. Tabii 10 farklı ülkeden gönüllü ses aktörleriyle çalışmak hiç kolay olmasa gerek.

Teşekkürler, başarılarınızın haberdarız zaman!



CAPTAIN
CIVIL

Durdurulamaz bir güç, yerinden oynatılamaz bir objeyle karşılaştığında...

Geçen ay *Batman v Superman* yazısına ne kadar klasik, sembolik bir giriş yapmaya çalıştıysam *Civil War* için o kadar net, o kadar sade konuşmak geliyor içimden. Çünkü oradaki gibi sonradan dostluğa dönüşecek bir yanlış anlaşılma yok bu kez ortada. Tanınlarla İnsanların savaşı değil durum, şekilli kelimelerle süslenip süslenicek bir hikâye değil. Başta limon! başlayıp sonra el sıkışmayacak sevdiğimiz karakterler. Yıllardır arkadaş gördüğümüz, aman bu Marvel filmleri de rengârenk, ciddiyetsiz! laflarının havada uçmasına sebep veren dostlukları kuran adamlar ve kadınlar, kendi korkularının onları ite kaka karşı karşıya geçirdiği köprüde, aşağıya düşen taraf olmamak için canla başla mücadele edecek. Efsaneler de böyle birbirine düşecek, muhtemelen birileri de bu savaştan, geri dönemeyecek...

romanına ucundan değinmek istiyorum; 2007 yılında tamamlanan *Civil War*, ne yazık ki kaptırdığı ideolojiler üzerinden değil, ideoloji kaptırma fikrini işlemeyi becerip beceremediği, bu arada karakterleri olması gerektiği gibi yansıtıp yansıtmadığı üzerinden tartışılmış bir hikâye. Ben kendi adıma çizimlerine bayıldım ama senaryonun biraz daha tarafsız, daha düşündürmeye odaklı bir çizgi izlemesini gerçekten dilerdim. *Civil War* o dönem Marvel evrenini ilginç şekillerde etkilemiş bir olay, lakin içinde biraz katı ve biraz da kötü resmedilen Iron Man'ı çok fazla kişinin gözünden düşürmesi bunlannın arasında en öne çıkanlardan.

Bu noktayı film hakkındaki tahminlerime bir zıplama noktası olarak kullanırsam; filmin aynı hataya düşmesi ihtimalini çok zayıf görüyorum. Fragmanlarda Iron Man'ın daha sınırlı olan taraf gibi durduğunu fark etmişsinizdir. Bu seyircinin algısını biraz olarak haklı tek bir taraf seçecek şekilde yönlendirmek adına çok doğru bir tercih. Iron Man'ın en büyük karakteristik özelliklerinden birinin geleceğe yatırım yapmak olduğu düşünüldüğünde, ilk *Avengers* filminde solucan deliğinden gördükleri, ardından Scarlet Witch'ın zihnine yerleştirdiği kabuslar derken, bunca filmde biriken korku ve gerginliğin bir taşma noktasına ulaşması zaten artık kaçınılmazdı. Bu patlama Captain America'nın katı tutumuna söz geçirememesi (ya da müphem sözlerine yumuşuğu geçirememesi mi demeliyim?) ile artık gerçekleşecek gibi duruyor.

İşin Captain America tarafında ise tamamen *Winter Soldier*'da olan olaylar var gibi gözüküyor. Çünkü yine çok bariz bir



❗ Pişti Artist misin kardeşim, işiğin niye kırmızı? Unuturmu Cap'ten sonra seni de dövücem!



Bu yıl en heyecanla beklediğim film en başından beri *Captain America: Civil War* oldu. Ha *Age of Ultron*'dan ağzım yanmışken, raydan çıkmasını diye heyecan trenimi yaşatılmaya uğraşmıyor muyum? Evet, elbette ama estetik açıdan BvS ile yarışamayan fragmanlarına bakıp burun kıvrımayı denersen, senaryonun ipliklerini görür gibi oluyorum. Sekiz senelik Marvel Sinematik Evreni'nin her döneminden fırlayıp gelmiş ve aralara sıkışmış detayları bu filmde nasıl birleştirilebileceğini düşünmek bile bir keyif haline geliyor. Lakin boş bulundum, affedin. Argümanımı desteklemek benim sorumluluğum, böyleyse peşimden gelin...

UYARLAMA MI, AYARLAMA MI?

Filme ilişkin düşüncelerime geçmeden önce kaynak materyalimiz *Civil War* çizgi



AMERICA WAR



« Scooby-Doo'lar vs. Yogi'leri
Gerçek Köktür, Avengers 3'te.

şekilde Cap artık yıllarını verdiği deneyimli hükümeti sorgulamaya başlamış; HYDRA ile yaşadıklarından sonra bariz bir şekilde ona her söyleneli yapmıyor. Hulk yüzünden zaten süper insanlara güvenmeyen, kontrol manyağı Thunderbolt Ross'u da işin içine ara kuzistnci olarak dâhil ettik mi, filmin ana karakterlerinin motivasyonlarını tereyağından kıl çeker gibi işleyeceğinizi tahmin etmek çok zor değil. Hele bir de umduğum gibi ideoloji terasini dengede tutabilirse, *Civil War* bizi ziyadesiyle tatmin edecek demektir ki bu konuda kendi adına Russolar'a güvenim tam. Zira *Winter Soldier*'da sistem eleştirilerini dozunu kapırmadan yapmayı başarmışlardı.

"VE DAHA BİR GÜRDÜŞEY..."

Tabii *Civil War* bize sadece kahramanların kendi aralarında kapışmalarını göstermeyecek, ki bu noktada film gizemle sarımlanıyor. Çizgi romanlarda Bucky'nin kolunu kaybetmesinden ve Cap'in donmasından sonra umlu esas kişi olan Baron Zemo'yu bu film-

de göreceğiz. Lakin fragmanlarda kendisini seçemedik, çizgi romanlarda (görünürde de olsa) Cap'i öldüren kişi, yani Crossbones da aynı şekilde gül yüzünü pek göstermedi. Umanım Strucker'a yaptıkları gibi onu da harcamazlar. Tabii bir de fragmandaki sahneleri avizeye tırmanma sebebi olan Black Panther var; başta planda olmayıp sonradan işin içine giren Spidey'ye rağmen ona da epey yer ayrılacağını düşünüyorum.

Uzun lafın kısası, İç Savaş'ın (*Kahramanların Savaşı* diyenin topuğuna sıkıyım) bize gösterecek çok şeyi var. Pek çoğunun yolu önceden yapıldığı için de *BvS*'de olmasından korktuğum tarzda bir sıkışma problemi yaşayacağını düşünmüyorum. Görsel anlamda elbette ki ondan geride kalacak ve tıraf etmem gerekirse şu malum havaalanı sahnesi, birbirlerine koşuşları falan çok tır duyuyor bence. Lakin *Civil War*'un üstlendiği görevin altından başıyla kalkacağına ve MCU'da işleri iyice kanstıracağına güvenim tam. Kan çıkacak, kan! -*Ömur*

IRON SPIDEY?

Kabul etmek lazım, America ismi Batman Superman ile reklam anlamında kapışabilecek güce değil. Bu nedenle Marvel'in kendi iddiasını ortaya koyarken yine daha güçlü olduğu damardan, yani mizah öğelerinden faydalanacağını söyleyebiliriz. Ama bence asıl yükü taşıyacak olan taraf, hele de film içinde çok geç gözükmez ise ağırlıklı olarak Spider-Man olacak. Zaten görüldüğü havaalanı sahnesinin filmin son karşılaşması olmadığını tahmin etmek zor değil. Yalnız ben, son fragmanı da gördükten sonra, Iron Spider görme hayallerimizin tamamen suya düştüğüne emin oldum. Söz konusu Spider-Man olduğundan karakter gelişiminin aceleyle getirmeyeceğini düşünüyorum ve anlaşmazlıklar büyüdükten sonra ortaya çıkacaksa kostüm değiştirmeye zaman olmayacaktır. O yüzden şimdilik resmiele idare edelim...





NEDEN SİNİRLENDİK?!

GHOSTBUSTERS

BU NE LAN BÖYLE?

Kendi adıma remake'leri, reboot'ları severim, proje aşaması boyunca heyecan duyuyorum. Orijinalinden daha çok beğendiğim yeniden yapımların sayısı da az değildir. Eski fakat güzel bir fikre yepyeni açılardan bakma fırsatı verir çünkü. Peki aynı heyecanı, fragmanı yayınlanan yeni Ghostbusters için hissediyor muyum? SİZCE?!

Şon gördüğümde dislike sayısı like sayısından yüz binlerce fazla olan fragmanı ilk kez izlediğimde aklıma en önce şu geldi: 30 yıllık zaman zarfında aklınıza en orijinal fikir olarak ekibin tamamının cinsiyetini değiştirmek mi geldi? (Buna eski kadın asistanın yerine Chris Hemsworth'ün konması da dâhil tabii). Peki, tamam, bu noktada için içine cinsiyet ayrımcılığı gibi hassas konular giriyor -ki orijinal Ghostbusters'ın kesinlikle böyle bir amacı yoktu-, bu yüzden konumuz bu olmamasına rağmen bütün ekibin kadın olmasıyla derdimin olmadığını belirtme ihtiyacı duyuyorum. Fakat yeni dedğiniz karakterler, eski ekibin sadece cinsiyetini değiştirmiş hal! E bunun orijinalliği nerede? Steryotip kadın karakterler çizmek, ekipekteki siyahı kadını hemen şıman, cahil fakat neşe kaynağı şeklinde modellemek bana daha bir ayrımcılık gibi geliyor. Buna kaç yaparken göze matkap sokmak denmez de ne denir?

Fragmanın daha da kötü tarafı, maruz bırakıldığımız mizah. Bilmiyorum izlerken gülmeye kasları kıpırdayan var mı? Ben şahsen inceltikten, zekâdan uzak, sadece bağırma, vurma ve sakarlık üzerine kurgulanmış espriyeri izlerken yeminle sinirlendim. Filmi Paul Feig değil de Şafak Sezer çekmiş gibi hissettirdim.

Madem bu film bir nevi devam niteliğinde, keşke eski ekibin hâlâ hayatta olanların hayalet avcılığındaki son günlerini bir güdim bile olsa gösterip (alin size yepyeni senaryo alanı), yanına yenileri verseydiniz de filmin sonunda bayrak teslimi yapılsaydı. Ya da en kötü biraz uğraşıp orijinal karakterler yazsaydınız be kardeşim. Tamam, zulüm tadındaki fragmanla son karar vermek doğru olmayabilir, fakat film şu an bu şekliyle hiç mi hiç gelecek vaat etmiyor. Zira 30 yılda dünyada neler değişirken fragmanda seri adına yeni ve heyecan verici hiçbir şey göremedim. *Fantastic Four*'u tükürükler saçarak eleştiren arkadaşlara asıl 15 Temmuz'u beklemelerini öneriyorum.

Hayır bir de fragmanın fonda klasik Ghostbusters müziği çalan versiyonu çıkmış, sanki o parça çalınca geri kalan her şey düzelmiş gibi millet ona seviniyor. Durumun vahametini siz düşünün artık. -Emre S.

OFİSTE NE DEDİLER?

Kesin paralel evren yapacaklar! Kesin şaşırtacaklar! Kesin fragman sahteydi! Kesin! ...di mi? Bir şey söyleyene mi?

-EMRE K.

İşsiz güçsüz-lüğümüz karşısında dehşete düşüyorum bazen. Çok da iddialı olmayan bir film Ghostbusters, çocukluğumuzu geri getirmek gibi bir görevi de yok. Beğenmeyip geçsek olmuyor mu?

-SERPİL

GEREKSİZ!

-TARİK

Bir nesil Ghostbusters'ın nasıl bir kült olduğundan bahsederken, bu filmle birlikte bir başka nesil Ghostbusters'ı sofralarına meze edecek.

-ENİS

Dedğiniz kadar kötü değil ya... Eskilerini de çok abartıyorsunuz, onlar da o kadar iyi filmler değil aslında.

-ÖMER



BATMAN V SUPERMAN ELEŞTİRİLERİ FİLM EKİBİNİ TELAŞLANDIRMİYOR

DC için beklenen an geldi. DC Sinematik Evreni adına bir kader anı olarak görebileceğimiz *Batman V Superman* sonunda çıktı. Çıktığı gibi de pek çok eleştirmen tarafından yerden yere vuruldu. İnceleme ortalaması diplerde gezen filmin ekibine bu konuda çok telaşlı değil. Superman'imiz **Cavill**, incelemelerin sadece kişisel fikirler olduğunu, izleyici görüşlerinin ise asıl önemli konu olduğunu belirtti. Lane'imiz Louis'imiz **Amy Adams**

da **Cavill** ile aynı görüşte (çok şaşırtıcı!). Kimsenin eleştirmenlerden iyi şeyler duymak için film çekmediğini belirlen Adams, hayranların filmi beğenmesini umduklarını, şimdiye kadar da beğenildiğini gördüklerini belirtti. Yani kısacası film ekibi "İnceleme mi? O da ne?" kafasında. Gerçek ne diyeceklerdi ki? "Bu filmde bazı sıkıntılar var, söz bir dahakine daha iyisini yapacağız" gibi bir açıklama beklemiyordu herhalde kimse. "Pis eleştirmenler, kaka kritikler!"

► VOLTRON: LEGENDARY DEFENDER, ORJİNİNE SADIK GELİYOR

Netflix ve DreamWorks işbirliğiyle çıkacak yeni *Voltron* çizgi-dizisi için ilk fragman yayınlandı. Fragmana gelen tepkiler olumlu. Özellikle orijinal konseptin korunması, o konsepti doğru düzgün hatırlamıyor bile olsak *Voltron* severler olarak bizi mutlu etti.

► BVS REKORA KOSUYOR

Batman V Superman, açılış gününde 82 milyon dolar hasılat yaptı. Beklentiler aynı hafta sonu 171 milyon dolar daha hasılat olacağı yönünde. Olur da 180'i görürlerse *Star Wars: The Force Awakens*'in 248 milyon dolarlık rekorunu da kırmış olacaktı.

► KÜÇÜKLER İÇİN DEADPOOL: THE LEGO BATMAN MOVIE

Aylardır süren BVS tartışması içinde dikkatinizden kaçmış olabilir ama *The Lego Batman Movie* geliyor. *The Lego Movie*'nin başarısının ardından bu kez Batman'e odaklanan yeni yapım için hos da bir teaser çıktı. tinyurl.com/bgz-102-lego



SUPERMAN SERİ KATİL OLABİLİR Mİ?

Tamam, bu seferki haberimiz ciddi, bilgi veren, farklı bakış açıları yaratan bir haber değil. **Michael Shannon**'ın bir alıntısı sadece (kendisi General Zod olur). Filmin çıkmasına kısa bir süre kala basın karşısına çıkan herkese sorduğu "Batman, gerçekten Superman'i dövebilir mi?" sorusu **Shannon**'a da sorulmuş. Kendisinin cevabı ilginç olmuş: "Dövüşün sonucu konusunda hiçbir şüphem yok. Hatta o kadar şüphem yok ki size sahte bir cevap bile veremiyorum. Ama Superman beni öldürdüğü için onunla bir bağım var. O yüzden umarım kendisi öldürme cümlesüne devam eder ve seri katile dönüşür. Bak bu durum Superman'e de yeni bir bakış açısı olur. Gerçek sonrasında hepimizin başı biraz belaya girebilir. Bizi yeryüzünden silebilirdi. Ama sonra da yalnız kalırdı..."Yorum yok :)



ROCKY BALBOA

"TEK İSTEDİĞİM SONUNA KADAR AYAKTA KALABİLMEK"

"S en kim oluyorsun da kızı akıl veriyorsun ha?" der Rocky kendi kendine, mahallenin küçük Marie'si verdiği tavsiye sonucu kendisini çok kötü terslediğinde. Gerçekten de Rocky Balboa hiç kimsedir. Eğitimsizdir, iyi bir yere gelemez, aptaldır, beş parasızdır, kimsesizdir, leş gibi koku bir evde yaşamaktadır, yakışıklı değildir ve konuşması bozuktur. Ama en acısı, tanıdığı herkes gibi o da kendisine inanmamaktadır. Şampiyon Apollo Creed ona sürpriz bir maç teklif etmek için ofisine çağırıldığında, sadece ısınmak için partner aradığını düşünür. Maçı kabul eder etmesine ama amacı kazanmak falan değil sadece sonuna kadar ayakta kalabilmektir. Çünkü hayatında ilk kez birileri ona bir şans vermiştir. Ve o iradeyi, ne kadar dövse de olsun, şampiyon bile deviremeyecektir.

İşte tam da bu sebeplerden dolayı бүлүмsüz bir sinema ikonu haline gelip 40 sene boyunca her yaştan milyonlarca insanı peşinden sürükleyecektir Rocky. Hikâyesi öylesine doğal, öylesine inçelikle işlenir ki seyirci tüm kalbini onun gerçek olduğuna inanır. Bizzat mahalleden bir arkadaşı, hatta kendisi gibi hissedir. Çünkü Rocky, hepimizin içindeki o "büyük insan olamamış" fakat "istese neler yapabilecek" alt benliğin müthiş ve gizli potansiyelini temsil eder. Aslında dünyayı değiştirebilecek olanlar

da bir köşeye çekilmiş olan hiç kimselerdir çünkü.


Bu rüya gibi "sıfırdan zirveye" öyküsü milyonlarca insana ilham kaynağı olur. Rocky artık bir inanç, azim ve irade ikonu haline gelecek, hiç kimse olansız bile bu nitelikleri taşıdığını sürece dünyayı yerinden oynatabileceğini söyleyecektir. Fakat kaybedecektir de Rocky. Şampiyona kaybedecektir, şampiyon olduğunda artık ondan daha aç olan yeni bir boksöre kaybedecektir, akıl hocası Mickey'i kaybedecektir, en iyi dostu Apollo'yu kaybedecektir, bütün mal varlığını kaybedecektir, aşkları efsane haline gelen eşi Adrian'ı kaybedecektir, zamana kaybedecektir... Lâkin her seferinde yeniden ayağa kalkacaktır Rocky. Çünkü kendisinin de söylediği gibi önemli olan sert vurabilmek değil, aldığın bütün darbelerle rağmen yoluna devam edebilmektir. Çünkü insan ancak bu şekilde gerçekten galip gelebilir...

Çocukluktan beri ruhuyla işleyen bu adamın bana neler ifade ettiğini tarif bile edemem. Kaç kez hayali boks maçları yaptığını, kaç kez yaptıklarının benli motive ettiğini, kaç kez sözlerinin ilham verdiğini sayamam. Varlığına nasıl inandığını anlatabilirim sadece. Çünkü bilirim ki hepimizin içindeki Rocky ortaya çıkmak için o müthiş fırsatı beklemektedir sadece... **Emre S.**



SLY'İN HAYALİ ARKADAŞI ROCKY

Rocky karakteri aslında Sylvester Stallone'un [Sly] hayatındaki iniş çıkışların da bir yansıması. İlk Rocky filmi Sly'nin da hayatındaki ilk büyük şans, ikincisi kariyerindeki zirveye çıkıştı. Üçüncüsü kim olduğunu unutup kaybetmesidir, dördüncüsü milliyetçiliğidir. Balboa her şeyi geride bırakıp yaşlılığa karşı mücadelesi, Creed ise uzun bir aradan sonra doğru bir kararla tekrar hayata tutunmasıdır. Bu yüzden Altın Küre ödülünü alırken de en iyi hayali arkadaşı olan Rocky'ye teşekkür eder.



"Kimse hayat kadar sert vuramaz. Okulda kalın ve beyninizi kullanın. Doktor olun, avukat olun, deri çanta taşıyın. Spor meslek olarak düşünmeyin, boksta canınız yanar ve kokarsınız. Düşünen olmalısınız, kokan değil."

GERÇEK ROCKY

Sly'in Rocky karakteri için en büyük esin kaynağı Chuck Wepner'dir. Sly son parasıyla isimsiz bir boksör olan Chuck Wepner'in tüm zamanların en iyisi olarak gösterilen Muhammed Ali ile çıkacağı maça bilet alır. Ve Wepner o maça tüm beklentilerin aksine Ali'ye tam 15 raunt dayanarak bir mucizeye imza atar. Wepner'in iradesine hayran olan Sly, aynı gece ondan esinlenerek Rocky'yi yazacaktır.

ITALYAN STALLION

Rocky'nin ünlü "İtalyan Aygırı" lakabının şöyle bir öyküsü var: Sly'nin ünlü olmadan önce oynadığı ve şu an "Ya hirsizlik yapacaktım ya da aç kalmamak için bu filmde oynayacaktım" dediği erotik filmdeki lakabı İtalyan Aygırı'dır. Rocky karakteri de kendisi gibi İtalyan köklerine sahip olduğu için beğendiği bu lakabı terk etmek yerine tekrar kullanmaya karar verir.



EDGAR ALLAN POE

VE TANRI POE'YA KALEM VERDİ

HAZAL ÇAĞIRI

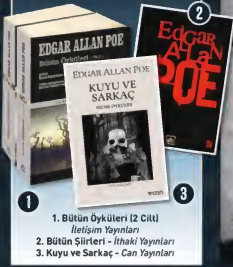
Hayat denilen döngüyü mümkün kılan o itici güç kimi zaman oldukça tekinsizdir. Sonsuz olasılık havuzunda bazen tek bir kişi için öyle dizilimler oluşturur ki, olay sadece tesadüfler silsilesi olmaktan çok uzaktır. Hesaplanmış ve uzun planlar sonucu uygulanmış hayatları biçer, sonra da doğru kişilere giydirir. İşte Edgar Allan Poe'nunki böyle bir hayat. 40 senelik kısıp hayatına sığın sayısız tuhaf ve talihli olayla birlikte, doğumundan şüpheli ölümüne dek hayat ona bir başrol

vermişti. Ancak bu huzursuz bir ruh rolüyüdü. Rollerin en büyüğü ve en zoruydu. Düzen ona bu sıra dışı yaşamı dikti ve onu gidim gidim yiyerek adını tüm dünyaya ezberletti.

Edgar Allan Poe, gerek edebiyat, gerekse sanat dünyasının hiçbir şekilde adı unutulmayacak bir üstadıdır. O, "huzursuz ruh"tur. 1809'da Boston'da başlayıp 1849'da sona eren 40 senelik macerası sadece 19. yüzyıl etkilememiş, eserlerine üflediği ölümsüz ve ürperten soluğuyla

mirası günümüze kadar taşınmıştır. Düşünse-nize, tek bir adam *dedektif kurusunun* atası olması ve *Sherlock Holmes* efsanesinin prototipi görevi görmüş... Aynı adam *bilimkurgu* ve *fantastik edebiyatın* bugünkü hâline gelmesinde rol oynamış. Sonra yine bu adam, aslında çoktan oturaklı bir soluk katmayı başarmış. Hepsi tek bir ölümlü bedene bağlı zihinden fışkırıyor ve dünya değişiyor. Hayat döngüsünün itici gücü olan eller, bu koca dünyadaki küçücük nokta-

OKUNMASI GEREKENLER



1. Bütün Öyküleri (2 Cilt) İletişim Yayınları
2. Bütün Şiirleri - İthaki Yayınları
3. Kuyru ve Sarkaç - Can Yayınları

ZAMANIN VE UZAYIN KAHİNİ

Poe, başlangıçta küçük bir maddeler evrenin zaman içinde genişleyerek bugünkü hâline geldiğine inanır. Sonradan öykülerine de yansıyacağı üzere, onun için evren ve Tanrı birdir. Genişleyen evren teorisi Willem de Sitter tarafından 1917'de ortaya atılmadan tam 70 yıl önce, onu içinde bir yerde keşfetmiş bir Poe vardı. Dahası bu teori, 1940'larda George Gamow tarafından "Big Bang" teorisiyle dönüştürülecek olan kuramla ciddi bir benzerlik taşır. Ancak Poe'nun kahinliği bununla sınırlı değil. Bu adam, her nasılsa, kendi özünde evrene dair cevaplarla doğmuştur sanki. Zaman ve uzayın aynı şey olduğuna inanması da buna bir başka örnektir. Ancak Einstein ortaya çıkana kadar bu görüşü hor görmüştür. Bitmedi! Samanyolu'nun bir galaksi olduğuna da yine 19. yüzyılda ileri süren bu adamın sözlerindeki doğruluğu biz çok yakın bir zamanda keşfettik. Ama Poe bir bilim insanı değildi. Öyleyse nasıl biliyordu? Şu ana dek buna cevap verebilen olmadı.



dan taşan yaratımla edebiyatı yoruyor. Sonra bugüne geliyoruz ve dudaklarda hâlâ aynı isim: Edgar Allan Poe.

Ustaların ustası, artık bir tarza dönüşmüş bu adamın tekinsiz zihninin en derinleri hepimize ardına dek açık. Poe olarak gözlerini açtığı hayattaki; babasının evi terk ettiği ve onu takip eden yılda annesinin ölümüyle Allan dönemi başlıyor. İskoç aile Allan'ın onu yanına alışı ancak evlat edinmesiyle hayat ona yine tuhaf şakallardan birini yapıyor. Bu adamı iki farklı ailenin adıyla taçlandırıyor, fakat bu taç pek bir eğreti. Sonrasında evleniyor, ancak aynı zamanda kuzeni olan karısı kısa sürede hayata gözlerini yumuyor. Bir kez daha yalnız... Sadece ölümün götürdüğü değil, değiştirdiği evler, okuduğu yatalı okullar, hayatından bir bir kayıp giden kadınlar... Buhran, kasvet ve dehşet. Sözlerle lafını geçirip onlara dans ettirebilen, cümlelerden yeni dünyalar yaratan bir adamın bu aykırı zihni ve yaşadıkları birleştiğinde bugünkü Poe'yu görüyoruz. Basık atmosferlerin gotik mimarisinde dehşet dolu anlara; bazen de gizemli, açıklaması güç olaylara şahit oluruz. Hepsini son derece gerçekçiler, çünkü onları zihninde yaratmış bir adamın davetlisizidir. Her şeyi onun gözlerinden görürüz.

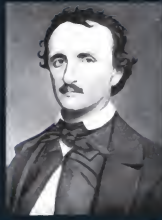
Toplunun ağzından konuşacak olursak, nedir bu adamın sorunu? Nedir bu acayiplik? Vemon Parrington buna noktayı koyan yegâne isim olarak, "Poe'nun sorunu, çok ilginçtir ki, Amerikan düşünce ana akımının dışında olmasında yatar" demiştir. İşte bu adamın sorunu budur. Çağının ilerisinde olmasındır ana neden. O, nice edebi türün atası ve şekillendiricisi olduğu kadar ürkünç bir kâhirdir de.

USTALARDAN USTAYA BİR ÖVGÜ ZİNCİRİ

Dönemin ve bugünün tartışılmaz ustalarından Charles Baudelaire, Poe'yu erdemli Goethe'ye tercih ettiğini söyler. Dahası, "Bizim adımıza acı çektiler" der. Sonrasında Dostoyevski onu, "Sadece kendine has olan ve bütün diğer yazarlardan ayıran özelliği, hayal gücünün olağanüstü genişliğidir" sözleriyle yüceltir. Peki tüm bunlara rağmen Poe neden eserleriyle geçimini sağlayamamıştır? Çoğu kişi için bunun nedeni zamanına sığmayan dehşesinin ta kendisidir.

GİZLEM YAZARININ GİZLİ ÖLÜMÜ

Bugün bile çözülmemiş bir problem olarak kalan ölümü, tam da Poe'nun eserlerine ve tekinsiz hayatına yakışan türdendir. 40 gibi genç bir yaşta dünyaya bağı koparan Poe intihar mı etmiştir? Aşırı dozdan mı ölmüştür? Alkol mü sebep olmuştur? Yoksa kolera gibi bir hastalık mı? Kuduz mu? Ne? Biz bugün hâlen bunun cevabını bilemiyoruz.



KARALAMA KAMPANYASINDAN ÖLÜMSÜZLÜĞE

Poe'nun rakibi Rufus Griswold, yazarın ölümünden sonra onu karalamaya bir ölüm ilanı kaleme almıştır. Amacı, Poe'nun onun hakkında söylediği ve yazdığı saldırgan sözlerden intikam almaktır. Bu ölüm ilanına bir de biyografi ekleyen Griswold, üstade: alkolik, kadın düşkünü ve hiçbir ahlaki değeri olmayan bir deli olarak tasvir etmiştir. Sonuç mu? Poe'nun eserlerinin satışında bir patlama yaşanmış, intikam planı fena hâlde ters tepmiştir.

"Poe'nun yaşamını eserine, fani kaderini ölümsüzlüğe adadığını söylemek yanlış olmayacaktır." - Jorge Luis BORGES

ALT
DOSYA

OKUMAK YETMEZ,
TOPLAYIN!



SPIDER-MAN

IT'S ONE A ONE IN A BILLION
CHANCE THAT SPIDER-MAN
WILL... T. BAC

A. LONE
PIONEER

WANT TO WIN
THAT PRIZE
FOR ME?

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

CIZGİ 'ROMAN KOLEKSİYONU



90

HAZIRLAYAN ONUR KAYA



« NEW MUTANTS #98 (1991):

Gördüğünüz üzere doksanlar güzel yıllar; İşte Deadpool'un Fabian Nicieza ve sevdiğimiz(!) Rob Liefeld'in ellerine doğuşu bu sayıya oldu.

FASİKÜLLERDE KONDİSYON

Çizgi romanların değerine kondisyonu da etki ediyor demistik. Tabii bu kondisyonu genel olarak kabul görmüş dereceler üzerinden ifade etmek, bunu yapabilmek için de sözü geçen dereceyi belgelemek gerekiyor. Bunu yapan en bilindik ve prestijli kurum, Certified Guaranty Company (CGC). Derecelendirme işlemi çok temel kriterler üzerinden yapılıyor: sayfaların eksik, gedik, kırık, solma ya da renk kaybı söz konusu mu diye kontrol ediyor. Kondisyonda, özellikle eski çizgi romanlarda, en çok el üstünde tutulan özelliklerden biri de sayfaların beyaz olması; yıllar geçtikçe sararan çizgi romanların puanı düşüyor. Olası hasarlar not ediyor ve çizgi romana verilen kimlik numarasına işleniyor. Ardından çizgi roman kimlik numarası, kondisyon puanı ve varsa göze çarpan hasarlarının not edildiği, plastik bir muhafazaya yerleştirilip bir nevi mühürleniyor. Bu şekilde derecelendirilmiş çizgi romanlar, tabii puanları da yükselme potansiyeliyle daha yüksek meblağlara gidiyor. Derecelendirme gelince, tıpkı bizim eski puanlama sistemimizde olduğu gibi, dokuz puanın üzerinde belli bir küsuratın yukarısını görmek ciddi anlamda zor. Yani sağda solda 10 puan almış çizgi romanları nadiren görürsünüz.

Teknolojinin gelişimi son yıllarda alıptanlarınıza ciddi anlamda değiştirdi. Belki biz ülke biraz geriden gidiyoruz ama çağın dijital gerekleri bir şey yapmasak da gelip buluyor hepimizi zaten. Bir zamanların zevkle kutulu alınan, kitapçıların kurcalanan oyunlan artık dijitalde daha pratik, daha ucuz. Tutkalını kıkırmak ayrı bir zevk olan kitaplar artık ufaklık tefecik bir "kindle"nin içine sıkışmış. Hele sigıracak yer bulamıyorsanız basılı yayın almayı bırakmak dünyanın en anlamlı hareketi. DVD filmleri alıyormuş yine ama onların da nostalji ha tükendi, ha tükenecek... Öte yandan, popüler kültürde koleksiyonculuğun kalbi hâlâ çizgi roman piyasası ve buradaki bile revaçta. Hem de her zamankinden daha fazla.

Gittikçe sayısı artan ve bir yandan da eskiden sınırdan çıkmadıkları İstanbul'un dışına taşınmaya başlayan sen şakrak çizgi romancılarının, internet mağazalarının gazdaryo durmasının da etkisiyle çizgi roman koleksiyonculuğu özel bir ilgi görüyor. Biz de dedik ki çorbadan tuzumuz olsun, bu iş nedir, nasıl yapılır, beraber göz atalım, yeni başlayan okurlarımıza tavsiyelerde bulunalım.

SANIMAN V. SÜPERMAN

Şimdi, başlama noktası olarak nereyi seçeceğimiz, tamamen kafa yapınıza bağlı. Eğer tek bir karakter ya da kahraman grubu seçer, onla

ilgili iyi-kötü ayırt etmeden ne bulursanız toplanmış" dersiniz, ki piyasada bu yolu tercih eden insan sayısı epey fazla, doğal olarak ağırlıklı bir şekilde süper kahramanlara yöneleceksiniz. Biz de sizi kolunuzdan tutup işin civciv kısmına, fasikül koleksiyonuna yönlendireceğiz. Ha diyorsanız ki "daha dengeli gideyim, o kadar büyük paralar dökmeyeyim, organizasyonu da kolay olsun" o zaman adresiniz cilt koleksiyonu. İkisinin de farkı özellikleri var...

Pek çoğunuzun bildiği üzere, çizgi roman denen meretin en birincil yayın formatı ayda bir çıkan ve standardı 22 sayfa olan fasiküller. Bu yüzden öncesinde de söylediğim gibi fasikül koleksiyonu, için en çetrefilli ve pahalı kısmı. Hele ki imzalı ya da sınırlı sayıda basılan parçalarla ilgileneceksiniz... Ama tabii işin zorluğu temelde parça sayısının fazalığından ve belli sayıdan bulmanın güçlüğünden kaynaklanıyor. Mesela 1939'dan bu yana çıkan bütün Batman'leri toplamayı kafaya koyarsanız, geçmişe doğru gittikçe fasikül başı yüzlerce, binlerce dolar harcamanız gerekecek, istediğiniz parçaları bulmanız da aynı ölçüde zorlaşacak. Tabii o kadar uçmak zorunda değilsiniz.)

Fasiküllerin ciltleri toplanması, 15-20 sene öncesine kadar pek yaygın değildi. Dolayısıyla toplama ciltler açısından henüz "değerli, çünkü eski" kuralı geçerli değil. Fasiküllerde ise durum tam tersi; bir fasikül ne kadar eski olursa, bünyesine dâhil olduğu serinin popülerliğiyle de orantılı bir biçimde değeri artıyor.





BÜYÜK CİLTLERE SAYGILI OLUN!

Çünkü onlar birer çiçek! Her ne kadar sert kapakla basılıyor olsalar da, özellikle Omnibus ve Absolute ebatında ciltler, ağırlıklarından dolayı hasarlanmaya müsait. Bu tarz ciltleri okumak için önce sırtlarını bir iki kere esnetmek, alınması gereken bir önlem. Pekli kitaba hasar verme riskine girmeden bunu nasıl yapıyoruz? Kitabı sırtının üzerine dik bir şekilde yerleştiriyor, sayfa bloğunu dik tutarak ön ve arka kapakları yanlara açıyoruz. Ardından sayfaları bir önden bir arkadan olacak şekilde ikiye üçer yanlara açıp ortaya varınca kadar bu işlemi devam ettiriyoruz. Bunu yapmadığınız takdirde ne kadar kibar davranırsanız davranın kitabın sırtının zarar görme ve sayfaların sırttan ayrılma ihtimali düşük de olsa var. Uygulamasını sırtı incinmiş bir kitap örneğiyle görmek istiyorsanız şu linke geçebilirsiniz:

tinyurl.com/ozz-102-cilt-okuma



Tabii ki buna fasikülün kondisyonu (detaylan Kondisyon kutucüğünde) da etki ediyor. Değeri belirleyen faktörler sadece bunlar değil. Değeri roman endüstrisi özellikle süper kahraman evrenleri söz konusu olduğunda kendi içinde başlı başına bir tarih bannırdığı için, karakterlerin ilk defa gözüktüğü ya da öldüğü sayılar özellikle değer kazanıyor. Örneğin ben bu yazı yazarken, Deadpool'un ilk çıktığı Şubat 1991 basımlı *New Mutants* #98 eBay'de, kondisyonları belgelenmemiş halde, 200 dolar civarı fiyatlardan satılıyordu. Yüksek kondisyonlu olanlara 400, 600 dolar gibi fiyatlara koyulmuştu. Ciddi anlamda eski çizgi romanlara, sapasağlam şekilde bulmak zor olduğundan, aynı ciddiyette meblağlara alıcı bulabiliyor. Örneğin kondisyon notu 9.0 olan, 1937 basımlı *Action Comics* #1 (Superman'ın ilk gözüktüğü sayı), 2014 yılında eBay açık artırmasında 3.2 milyon dolara alıcı bulmuştu.

PODİYALLARA MİRAS OLUP MIYDI

Bugün basılan çizgi romanların ne zaman değerlendirileceği sorusunun yanıtıysa çok parlak değil. Dijital çağın göbeğindeyiz, bugün revaçta olan çizgi roman koleksiyonculuğu da kaseler gibi, kitaplar gibi zamanla önemsizleşecek. Daha ömürlü var ama. O yüzden fasikül piyasasını daha kısa bir vadede kâr elde etmek için kullanmak ziyade almaya dikkat ettiğiniz sürece ikinci ve üçüncü baskılarda da değer düşüyor), önemli bir serinin ilk sayısını ya da önemli bir gelişmenin meydana geldiği sayıları (mesela Batman'ın öldüğü *Batman* #401) almak size sürpriz kazançlar

sağlayabilir. Çünkü bu tarz sayılar, bazen beklenildiği kadar değeri bulamaz, bazen çok çabuk tükenir. Zaten değerlendirilmesi banko görüldüğünden ilk sayılar daima yüksek tirajla basılır ve her zamankinden çok daha fazla satılır. Lakin bu noktada şuna dikkat etmek gerek: İlk sayıların değerlendirilmesinin birincil sebebi, uzun soluklu serilere sonradan merak duyan insanların aradan dalmak yerine başlangıç noktasını araması. Ama şöyle bir durum var, özellikle Marvel'da artık seriler pek de uzun sürmüyor. Gittikçe daha büyük bir sıklıkla, "relaunch" adı altında dergiler birinci sayılarından başlatılıyor ve insanlar yine birinci sayılara hücum ediyor. Tabii durum böyle olunca bazı dergiler için gereğinden fazla bile basılan ilk sayıların nadirliği kalmıyor. Size tavsiyem, işi ticarete dökecekseniz, her baştan başlatma furyasında nelerin baskısının bittiğini, hangi seride nasıl önemli olayların olduğunu sağdan soldan takip edin öncelikle.

KUTUPYAKINLARIN RÖZESİ KUTUPYAKINLARIN RÖZESİ

Fasikül koleksiyonunda şöyle bir durum vardır: biriktirenler genelde değerini azaltmamak için paketi açıp koleksiyonundakileri okumaz. İnternette okurlar ve parçalamak dokunmazlar. Cilt koleksiyonu ise pek böyle değildir; raflara kitaplarını dizer, ciltleri sırtına, rengine, kronolojik sırasına göre organize ederken zevkten dört köşe olursunuz (tam da envanter çılgınlığına uygun). Raftan çekip istediğiniz gibi okursunuz ayrıca. Cilt koleksiyonun esas olayı budur ve büyük yayıncıların bu damara yüklenmek adına yaptığı çakallıklara da cilt koleksiyonunu



ACTION COMICS #1

(1937):

Dünya tarihinin ikinci (evet ilk değil) süper kahramanı olan Superman'ın ilk ortaya çıktığı sayı. Action Comics, DC Rebirth ile orijinal numarasına dönecek ve bir süre sonra 1000. sayıya ulaşacak.

BATMAN #497

(1993):

The Dark Knight Rises'in esin kaynaklarından biri, Bane'in Batman'ın belini kirdiği, kültleşmiş Knightfall macerasının durum anı.



CİZGİ ROMAN KOLEKSİYONU



bir nevi 'raf pornosu' haline getirmiştir. Çünkü cilt dediğimiz şeyin bin bir çeşidi var; bunun esas sebebi de tahmin edebileceğiniz gibi firmaların işi kendi çıkardıkları edisyonlara bazen seriyeye özel isimlendirme yapacak kadar ileriye götürebilmesi. Örneğin ülkemizde de basılan Chew adlı bir seri var, biliyor musunuz? Yedilgi şeylerin geçmişini görebilen bir dedektifi konu alıyor. Onun Amerika'da karton kapak ciltlerinin haricinde sert kapak, farklı ebatlarda Omnivore ve Smorgasbord diye adlandırılan esprilli edisyonları var mesela. O yüzden sadece en genelleri açıklayacağımız size. Biraz standarttan başlayalım:

• PREMIERE HARDCOVER (PHC):

Fiyat performans oranı en kötü olan, dolayısıyla en önce piyasaya çıkartılıp güncel olması sayesinde satılan cilt tipi. Genelde o sıralarda

devam etmekte olan seriler için yayınlanan bu ciltler, 5 ila 6 faskül banındıyor ve tek bir hikâyeye içeriyorlar. 20 ila 25 dolar arasında değişebilen fiyat etiketleri var.

• TRADE PAPERBACK (TPB, TRADE):

Bunlar standart karton kapak ciltlere verilen isim. Sadece çizgi romanlarda değil, kitaplarda da bu adlandırma kullanılıyor. En standart versiyonları, premiere hardcover'ların ciltsiz halleri. TPB formatında çıkan ama fiyat performansla yönelik Complete Collection ciltleri de bulunmaktadır. TPB ve PHC'lerin sayfa ölçüleri fasküllele birebir aynı.

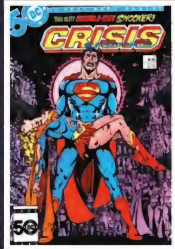
Güncel TPB ve PHC formatları sadece olduklarından koleksiyon damanına pek de hizmet etmiyor, geride kalmadan serileri takip etmek istiyorsanız alıp arşivinizi zamanla daha kallavi



« CAPTAIN AMERICA #1

(1941):

İlk Captain America filminde Hitler yumruklamalı bir sahne var ya, işte gönderme yaptığı Captain America'nın bir ilk sayısı.



» CRISIS ON INFINITE EARTHS #7

(1985):

COIE, DC'nin devamlılığını ilk sıfırlayıyordu ve dönem okurunu şoke edecek şeyler olmuştur hikâyede. Süpergirl'in ölümü de bunlardan biriydi. O yüzden kompozisyonu orijinal olmasa da bu kapak ikonları arasında girdi. John Byrne çizer George Perez'e sevgilerini ilettiği artık.



93

»

SUPERMAN #75 (1992):

Zamanında ülkemizde basılan, Superman'in Domsday ile yumruk yumruğa dövüştüğü hem düşmanın canını aldığı, hem de kendi canını verdiği efsane sayılır.



»

GIANT SIZE X-MEN #1

(1975):

X-Men'in az satan, az bilinen bir çizgi roman olmaktan, dünya rekoru kırarak bir seriye dönüşmesine giden yolun başlangıcı. Wolverine, Storm, Nightcrawler ve Colossus'un bulunduğu takımın ilk oluşması.



edisyona "yükselebilirsiniz". Zaten pek çoğu daha büyük ciltlerde toplanmış halleri takip ettiği için, başkılar bittince pek de değeri düşmez. Elden çıkarmak zor bile olabilir hatta. Bahslı ettiğim kalfalı edisyonlara şöyle:

• OVERSIZED HARDCOVER (OHC):

Deluxe Edition diye de geçen bu baskıların sayfa kesimi daha büyük boyuttadır. 10 ila 20 fasikül bağındır. Fiyat etiketleri de buna bağlı olarak 30 ila 50 dolar arasında gider gelir. Şu günlerde döviz alıp başını gittiği için, bütçenizi mahvetmeden cilt koleksiyonculuğuna girmenin en mantıklı yolu burası yani, tek seferde çok yüksek para dökmeden yapabileceğiniz en tatminlik harcama bunları olacaktır. Az miktarda değerlerip daha büyük bir toplama çıkmadığı sürece değerlerini korurlar ayrıca. (Çizgi roman koleksiyonunda emlak komisyonculuğuna doğru gidiyoruz bakalım). Bu formatta değer babında verebileceğim en iyi örneklerden biri, Garth Ennis'in yazdığı Punisher MAX serisinin 35 dolar etiketli 4. cildi. An itibarıyla eBay'de 200 dolar gibi fiyatlara gidiyor.

• OMNIBUS:

DC ve Marvel'dan çıkan OHC ebatında olan bu ciltler, Marvel'in açgözlü fiyatlandırma politikasından kaynaklı birkaç istisna saymazsak, fiyat performansının şahididir. 20'den başlayıp 50'nin üstüne çıkabilen sayıda fasikül bağındır, fiyatları genelde standarttır 75, 100, 125 ve 150 dolar olmak üzere sıralanırlar. Rafta harika

VARYANT KAPAKLAR

Bir çizgi romanın değerine etki eden sürüyle faktörden en şekilsine hoş geliniz; alternatif (varyant) kapaklar. Eğer çizgi romanlara sadece Türkçe ciltlerden aşınırsanız ve İngilizce birtiriktirmeye hiç yeltenmediyse, ciltlerin arka tarafında alternatif kapak galerileri görmüş ve ne olduklarını merak etmiş olabilirsiniz

İyaki zamanda yayınevleri de varyant kapaklı ciltler basmaya başladı gerçi. Fasiküllere varyant kapak yapmak, çizgi roman sektöründe bir nevi gelenek. O ay çıkan sayı senaryo için ne kadar önemli ya da marka anlamında ne kadar popülarse, genelde o kadar çok varyant kapağa sahip olur. Mesela yakın zamanda çıkan, biraz da insanları Batman v



Superman'e gazlamak için başlatılan The Dark Knight III: Master Race'in ilk sayısı, aşağı yukarı 70 farklı kapakla çıktı. Tabii bu 70 farklı kapakın hepsi aynı fiyat ve basım adedinde değil; bunda da varyant kapaklarla çıkan her önemli sayıda, var-

yanlırların kendi aralarında farklı nadirlik seviyeleri bulunuyor. Kimi mağazalar, tıpkı Gamestop benzeri mağazaların bir süreliğine kendine özel tuttuğu indirilebilir içerikler gibi kendine özel varyant kapaklar da yaptırabiliyor. Dynamic Forces bunlardan biri örneğin (ki kendilerinden sınırlı sayıda sertifikalı çizgi romanlar da edinebiliyorsunuz).

Nadirlik sistemi ise şöyle işliyor; genelde varyantların 1:25, 1:50, 1:100 gibi oranları bulunuyor. Her bir varyant kapak, ne kadar nadir olursa olsun satış noktasına normal fiyattan veriliyor ama örneğin oranı 1:25 olan bir varyantın bir tane sipariş edebilmek için, dükkânın o sayının standart kapaktasından 25 tane satın alması gerekiyor. 50 tane alırsa 2 tane 1:25, 1 tane de 1:50 sipariş edebilirsiniz. Bu varyantlar da yine piyasa değerine göre fiyatlandırılıyor. Örneğin TDKill'in Jim Lee tarafından çizilen 1:500 varyantı, piyasada 500 dolar civarına gidecek kadar nadir bir fasikül.

gözüdür, okuması da biraz zor kitaplardır ve bir seviyeye kadar değerlenirler. Basılmanın bitmesi genelde birkaç yıl alır. Güzel hikâyeler bannıranları, yeniden basılmazsa (ki nadiren olur bu, ikinci baskısı görmüş Omnibus sayısı az, üçüncüyü görenler ondan da az), etiket fiyatının 2-2.5 katına çıkarlar. Örnek veriyorum, 2 ciltte toplanan Omnibus setinin ilk cildi, 100 dolar etiket fiyatından çıkmış. Şu an eBay'de 200 dolarine çok rahat alıcı bulabiliyor.

• ABSOLUTE EDITION:

"Olabiliriz büyük olsun" diyorsanız tercih etmeniz gereken edisyon budur. Sadece DC tarafından ve sadece çok popüler ya da kültleşmiş hikâyeler için basılırlar. Karton slipcase (fiş diye yandan çekilen muhafaza kartonlar var ya hanı) içinde gelirler (benzer ebat ve formatta, farklı isimde Image'in bastığı bir iki seri olduğunu da not düşeyim). Fiyat/performance oranları yerlerdedir ama bakmaya kıyamazsınız. Basıldıkça çizgi romana dair gerekli-gereksiz ne varsa ekstra çok bannırlar; skeçler, sayfa tasarımları, yazarlar ya da çizimler tarafından bu baskıya özel yazılmış önsözler...

Üç boyutlu gözlüğü olan bile var. Basıldıkları hikâyelere örnek de verelim: *Kingdom Come*, *Justice*, *All-Star Superman*, *Watchmen*, *V for Vendetta*... Genelde çok satan öyküler olduğu için DC bunları tekrar tekrar basar, o yüzden piyasada bulması zor birkaç tane niş kitap hariç değerleri pek artmaz. Sığdırabilerseniz rafların yıldızı olurlar. Tutkalları acayip güzel kokar bir de :)

Cilt piyasasının neferleri bu şekilde. Daha ufak ve niş bir piyasa olduğu için, takip etmek fasikül piyasasına kıyasla kolay. Bir de renkidirilmemiş skeç edisyonları ve artbooklar var ama onlar okumaktan ziyade işin çizim kısmına yönelik olduğu için onlardan bahsetme gereği duymadık. Fasikül fiyatlarını takip etmek için kullanabileceğiniz siteler de önerelim: My Comic Shop, Mile High Comics ve tabii ki eBay. Cilt koleksiyonu ise biraz daha topluluk işi. Bu konuda seviyeli muhabbetler etmek ve dünyanın her yanındaki hevesli üyelerden bilgi almak için The Omnibus Collector adlı tumblr hesabını takip edebilir, aynı adı Facebook grubuna katılabilirsiniz. Benden bu kadar, güzel bir koleksiyon edinebilmeniz dileğiyle... ☺

CİZGİ ROMANLARI KORUNMAK

Fasiküller kolay yıpranabilen şeyler, renkli baskı olmaları normal kitaplara kıyasla çok daha farklı yönlerden yıpranmalarına yol açıyor. Örneğin nem ve sigara dumanı! Nem çizgi romanların mürekkebinin atmasına, elinizi boyamasına yol açabiliyor. Duman ise üzerine sinip koku yapabiliyor. O yüzden siz siz olun, tutup da çizgi romanlarınızı sakladığınız odada buharla ütü yapmaya kalkışmayın (itiraf edeyim, bir kere böyle bir salaklık yaptım ben). Bunun gibi daha sinsi etkenlerin yanında kıvrılmaları, yıpranmaları önlemek de yine size düşüyor; "backboard" adı verilen kartonlardan edinip, çizgi romanlarınızı bu kartonlarla beraber özel fasikül poşetlerine yerleştirmeniz, onları korumak adına alabileceğiniz en temel önlem. Bu poşetlerin kalitesi de değişiyor ama satın alırken dikkat etmeniz gereken, çizgi romanınıza uygun "Çağ"ın poşetini almanız. İlla ki duymuşsunuzdur, çizgi roman tarihinde Golden, Silver, Bronze ve Modern Çağ şeklinde adlandırılan çağlar var ve günümüzde basılan çizgi romanların ebatları ile eskiden basılanları farklı. Eğer koleksiyona yeni başlayacaksanız ya da бүлчнчз çok yüksek değışse muhtemelen günümüz serileriyle ilgiliniyor olacaksınız, o yüzden Silver Age poşetlerini falan işin içine karıştırmazsanız hiç gerek yok. İlk iş 100 adetlik karton ve poşet paketlerinden birer tane alıp kullanmaya başlayın. En standart marka Comicare, günümüz ebatlarına uygun poşetler "current sized" olarak geçiyor. Çizgi romanlarınız arıp kutu doldurmaya başlayınca, organize etmek için ayraç görevi gören kartonları kullanmaya başlayabilirsiniz. Bu parçaları internetten temin ederseniz, poşetleri "comic bag", kartonları "backboard", ayraçları da "comic divider" olarak aratın.



X-MEN #1 (1991):

Rüya takım Chris Claremont & Jim Lee ikilisinin elinde çıkmış, 1991 başlangıçlı ikinci X-Men ana serisinin ilk sayısı. 8.1 milyonluk satış rakamıyla tüm zamanların en çok satan fasikülü unvanını kazandı.





THE ROOM

BU ODANIN İÇİNDE BİR DÜNYA SAKLI



The Room'u izlerken aklıma kaçınılmaz olarak Platon'un (bizdeki adıyla Eflatun) ünlü "Mağara Alegorisi" geldi. Şimdi sizi bir felsefe söyleviyle sıkımsamak için çok kısaca açıklayayım; bu alegoride ömrü hayatındaki tek gerçeklikleri bir mağara duvarına yansıtılan gölgeler olan insanların, gerçek dünyaya çıktığında çevreyi nasıl algılayacağı, örneğin güneşi görmek için ışığı nasıl yansıdığını anlamaktan başlayıp nihayetinde kaynağın kendisini görmeye doğru yol alınacağı, felsefi sorular eşliğinde tartışılır. Room da bize buna benzer bir ortam sunar. Oda'da doğup 5 yıl yaşamış olan Jack'in ve 7 yıldır tutsak hayatı yaşayan annesi Joy'un öyküsünü anlatıyor.

Şimdi burada oyunculuklar harikaydı, görüntüler şöyle iyiydi gibi süğ yorumlar yapmayacağım. Zira medyada bunlardan çokça var. Beni bu filmde en çok etkileyen durum yaşanan ağır trajediye rağmen Jack'in hayal dünyasının filme getirdiği saf dokunuş ve bu kadar imkânsızlık içinde bile ikilinin yaşama tutunuşunu resmediş şekli oldu. Bu 5-6 metrekarelik yerde dış dünya ile olan iletişimleri sadece televizyonla sınırlanmıştır (duvarda oynatılan gölgeler yerine hareket eden resimler). Anne Joy'u yıllar önce kaçırmış olan ve onlara erzaklarını temin eden Old Nick'ten başkasına da görmemez. Tüm bunlara rağmen ana-oğuldan duyarsızması çok etkileyici ve filmi sırdan unsuru olmuş.

Öte yandan dış dünyanın da daha büyük başka bir hapsedilme olduğu ve özgürlüğün soruların bitirmeye yetmediği fikrine güçlü bir vurgu yapıyor film. Gerek Jack'in iletişim problemleri, gerek Joy'un içine düştüğü derin bozukluk, mağaradan azade edilen insanın 'şeylerin' gerçek tabiatı karşısında ister istemez bir bocalama evresine girdiğini gösteriyor. Çıkış ise elbette bizi çevreleyen duvarların ötesindeki, zihnimizdeki "Oda'nın" duvarlarını yıkmak ve yansımalar dünyasından başımızı kaldırıp hakikati görme sorumluluğunu elimize alırmızda yatıyor.

Bu noktada Jack'in her şey yeni ve heyecan vericiyken annesi Joy içine düştüğü bunalımla ve eski hayatının gölgeleriyle daha zor baş ediyor. Fakat ikilinin duygudaşlığı aradıkları gücü bulmalarını sağlıyor ve kimsenin yalnız başına mücadele etmek zorunda olmadığının altı kalın bir şekilde çiziliyor.

Gerek seçtiği konunun zorlukları, gerek oyuncuları performans olsun The Room beni gayet tatmin etti ve pek çok farklı fikrin aynı anda zihnimde çarpışmasına ön ayak oldu. Kimi fikirler kendi karanlık ortamlarında yalnız kalırken, kimisi de el ele tutuşup gün içinde daha net seçilebilir hale geldi. Tıpkı güneşi ilk kez gören Jack gibi onlar da önce korktular, ta ki gözleri bu yeni gerçekliğin güzelliğine alışana kadar. **-Eren E.**

ODALARDA IŞIKSIZIM

THE MAN FROM EARTH

Hayli yüksek eğitim seviyesine sahip bir grup insan, yıllardır tanıdıkları arkadaşlarının 14 bin yıldır yaşadığına dair iddiasını bir akşamüstü tartışır. Muazzam yazılmış, zihinizi keskinleştiren yakalayan bir film.

12 ANGRY MEN

Bir cinayet davasına jüri olarak atanan 12 kişinin iradeleri ve önyargıları tartışıldığında ne olur? Erdemli olmak mı, dogmalara saplanmak mı global yoğun ahlaklı iklimlere sahip kaçınılmaması gereken bir klasik.

THE MIST

Tekinsiz bir sis, bir anda tüm kasabanın üstüne çöker ve ahalî çareyi bir süpermarkette sığınmakta bulur. En iyi Stephen King uyarılarından olan film gerilimi olduğu kadar, politik yönleriyle de izlenmeye değer.

EDİTÖRÜN NOTU: İzlediği ağır ve trajik öğelere rağmen izinizi umutla doldurmayı başarıyor. ★★★★★

○ **Yönetmen:** Lenny Abrahamson ○ **Oyuncular:** Brie Larson, Jacob Tremblay, Joon Allen, William H. Macy ○ **IMDb Notu:** 8,3

SPOTLIGHT

Bu senenin Oscar adayları arasında en sert olanıydı Spotlight. Son dönemlerde yaşanan olaylardan alınmıştır'in ekmeğinin pek fazla yendiği Hollywood için bile biraz sert bir film olabilir aslında.

Boston Globe gazetesinin Spotlight adlı araştırmacı gazeteci birimi daha önce üstünkörü inceledikleri bir konuya daha detaylı yaklaşma kararı verir. Konu hassastır: Boston Katolik kilise rahiplerinin çocuk tacizlerinde adları geçmektedir fakat sonrasında bu girkin olayların bir şekilde

örtbas edildiği görülür. Spotlight ekibi kendini işe kapattırdıkça tabii ki olaylar derinleşecek, durumlar tehlikeli hale gelecek ve umulmadık isimlerin bile bu pislige bulaştığı ortaya çıkacaktır.

Amerika'yı derinden sarsan bu gerçek olayın beyazperde yansmasıyla birlikte habercilik nedir, nasıl yapılmalıdır sorularını da gündeme taşıyan Spotlight, karışık olabilecek konusunu oldukça iyi bir şekilde aktarmayı başarmış. Tam da bugünlerde Türkiye'de gazetecilere izletmelik bir film.

-Emre K.



EDİTÖRÜN NOTU: *Spotlight, Michael Keaton'un guri döneminde kesin kanıtı olabilir.* ★★★★★



○ Yönetmen: Tom McCarthy ○ Oyuncular: Michael Keaton, Mark Ruffalo, Rachel McAdams, Liev Schreiber ○ IMDb Notu: 8.2



TRUMBO

Düğün bir biyografik filmi yapmak kurgusal hayatları filme çekmekten daha zorur diye düşünüyorum. Biyografik filmleri genelde izleyiciyi kilitlesin diye gerçekte pek olmayan hikâyeleri gerçekmişçesine yedirmeye çalışır. Olaylar gerçekte olduğundan daha dramatik hale getirilir, daha ağır senaryo parçaları sıkıştırılır araya. "Her hayat bir maceradır" dense de, en ilginç gerçek hayat bile bir yere kadar macera tadı verebilir çünkü. Sırf bu muhabbetten ötürü genelde biyografik filmlere önyargıyla yaklaşan bir adamım. Hikâyenin aslını öğrendiğimde "İlan böyle olmamış ki!" dedireceğim bir

Hollywood mahsulü olacak diye çekinirim. Fakat Dalton Trumbo zaten Howard Kendisi Howard Fast'in sözde Spartaküs biyografisini senaryolaştıran, Amerika komünist avındayken açık hedef bir komünist olan ve bunlara rağmen karnı tokluğuna senaryolar yazıp Oscar bile kazanan bir adam. Hakkında pek bilinmeyeniyok ama Bryan Cranston'ın şahane oyunculuğu ve dönemin havasını şahane yansıttığı için bile izlemeye değer. -Emre K.

EDİTÖRÜN NOTU: *Oscar'da gösteriminin kıra davayla'na benzemeyi denedi pek durdu.*

★★★★★

○ Yönetmen: Jay Roach ○ Oyuncular: Bryan Cranston, Diane Lane, Helen Mirren ○ IMDb Notu: 7.5

○ Yönetmen: Paul McGuigan ○ Oyuncular: Daniel Radcliffe, James McAvoy, Jessica Brown Findlay ○ IMDb Notu: 6.0

VICTOR FRANKENSTEIN

30'ların korku filmlerine tapan biri olarak türün artık ciddi şekilde yeniliklere ihtiyacı olduğunu düşünüyorum. Victor Frankenstein da işte tam olarak bunu yapıyor. Canavarın sinema kariyeri boyunca belki de ilk kez Dr. Frankenstein'i, hatta yardımcı kâmbur Igor'u başrolde ele alıyor ki bu yaklaşımı oldukça beğendim. Ayrıca filmde yaratılış ve ölüme dair oldukça cesur fikirler de yer alıyor. Yüksek tempo, başarılı diyaloglar, canavarın yaratılışına yeni yaklaşımlar ve baş kötü olarak tutucu bir kilise

fikri de cabası! Gelgelelim film canavar konusunda sınıfta kalıyor. Zira Frankenstein'in canavarı hem tasarım olarak kötü, hem de filmde gözüktüğü son 10 dakika oldukça zayıf. Yine de genel görüşün aksine ben başarılı buldum filmi, zira bana gerçek canavarın kim olduğunu sorgulattı. Türün benim gibi hayranlarına tavsiye ederim.

-Emre S.

EDİTÖRÜN NOTU: *Ök kez bu kadar çok yeni fikir içeren bir Frankenstein filmi. Tabii ki kaçmaz.* ★★★★★





HABERLER



CHRISTOPHER NOLAN VE ONE DIRECTION?!

Nolan'ın 2. Dünya Savaşı'nda geçecek yeni filmi Dunkirk için oyuncular belli oldu. Başrolde Tom Hardy göze çarparken yanındaki ismin Harry Styles olması oldukça şaşırttı. Hem de öyle böyle değil... Kendisi One Direction üyesi ve ilk kez bir filmde rol alacak... Nolan, sınırları bu kez farklı şekillerde zorlayacak gibi.



STAR WARS'TAN LARA CROFT'LUĞA UZANAN YOL

2017 yılında vizyona girecek yeni Tomb Raider filminin yıldızı belli oldu. Daisy Ridley... Evet, şu Star Wars'taki. Hani tatlı ama sert de bir yanı olan. İşte o, artık yeni Croft.



○ Yönetmen: Spike Lee ○ Oyuncular: Nick Cannon, Teyonah Parris, Wesley Snipes, Angela Bassett ○ IMDB Notu: 5,7

CHI-RAQ

Fragmanını izledikten sonra "Ama bu bir tiyatro eseri değil miydi?" diye düşünerek filmi beklemeye koyulmuştum. Tahminlerim doğru bu arada, Antik Yunan'da geçen Lysistrata adında bir komedyanın modern bir uyarlaması var karşımızda. Lysistrata'da aynı isimli kadının diğer kadınlar da örgütleyerek Peloponnes Savaşı'na giren eşlerine seksî yasaklamalarını konu alan eser, bu sefer Şikago'nun çete savaşındaki erkeklerle uygulanıyor. Siyahı gettonun çocuk çocuk demeden canlarını üzer beyer kaybettiği, Spike Lee'nin "anlamsız" olarak nitelendirildiği savaşlar

yüzünden Lysistrata ve diğer Helenistik dönem isimleriyle gördüğümüz kadınlar organize oluyor. Bir şairin parmaklarından dökülen uyku mısırları hem günümüze, hem de siyahı kütürüne ait.

Önemli oyuncularından birisi bir ekiple çekilen Chi-Raq, gerçekten de halkın Şikago ve Irak isimlerini birleştirdikleri ve günlük hayatta kullandıkları bir isim. Kutuplaşmanın sonuçlarını bizzat yaşayan bir ülkenin evlatları olarak ders çıkarabileceğimiz pek çok şey var Chi-Raq'ta. İzleyin, eğlenin, keyif alın efendim. -Sarp

EDITÖRÜN NOTU: Bir Antik Yunan komedyanının modern uyarlaması ancak bu kadar eğlenceli ve ilhamleyici olabilir. ★★★★★

MACBETH

Sislerde yürüyor bazıları. Krallar cadı kehanetleriyle devriliyor. Kısr kalan eşlerin öfkesi tahta giden yolda hırs dönüşüyor. O sislerin içinde genc, yaşlı, ama en çok da donuk, masmavi gözlü hayaletler izliyor bizi. Elimize hançer tutuşturup vur diyor. İhaneti körükliyor. Onun adı Macbeth. Selam sana Macbeth! 2015'e damgasını vuran Macbeth, hırslı insana neler yapabileceğinin müthiş bir kanıtı. Sanatsal bir dokunuş, puslu ovaları, buz gibi atmosferi ve hiç dağılmayan sisleriyle insanın ruhuna işleyen bulanık bir sızı... Michael Fassbender ve Marion Cotillard'ın rahatlık ve ustalıkla taşıdığı bu sanatsal filmde, yönetmen Justin Kurzel harika bir işe imza atıyor. Kılıçlar savruluyor, buz gibi havada buz gibi gözler keşiliyor, soluklar buhar şeklinde havaya dağılıp izleyiciyi üşütüyor. Tüm bunlar olurken de repikler Shakespeare'in dizeleriyle şaha kalkıyor. Eğer ki Macbeth'i okudysanız her



bir replik tanıdık. Dudaklarınız karakterlerle birlikte o yükselen sözleri fısıldıyor. Selam sana Macbeth! Selam sana geleceğin kralı! -Hazal

EDITÖRÜN NOTU: Otelde, görüldü, vuruldu. Benati uzur bir savaş Heleniyet barınmadan kararmışsın drakik bir uyarıdır. ★★★★★

○ Yönetmen: Justin Kurzel ○ Oyuncular: Michael Fassbender, Marion Cotillard, Jack Macdonald ○ IMDB Notu: 6,9

Terry Pratchett
ÇOBANIN TACI

TERRY PRATCHETT



DİSKÜNYA: ÇOBANIN TACI

BİR EFSANE KAHKAHALARLA SONA ERİYOR!

Ve nihayet oldu! Terry Pratchett'in ölmeden önce tamamladığı ve tam tamına 41 kütuba ulaşan *Diskünya Serisi* dilimizde de tamamlanmış! Delidolu Kitap etiketi ve gözden geçirilmiş çevirisiyle, uzun yıllar sonra yeniden basılmaya başlanan bir fantastik dünyanın son halkası da geçtiğimiz günlerde rafındaki yerini aldı. Çobanın Tacı adlı kitap, aynı zamanda bir Tiffany Sızı romanı. *Diskünya'daki* bu 41 kitaplık maceranın, alt seriler halinde ilerlediğini hatırlatalım. Tiffany Sızı serisi de *Diskünya'da* Küçük Özgür Adamlar, Gökyüzü Dolu Şapka, Kaş Ustası ve Geceye Bırüneceğim kitaplarıyla var olan bir alt

seri. İşte müziğin iflah olmasa ustası Pratchett, serinin bu son kitabını Tiffany'e ayırdı. *Etil Hok-lar'da* bize *Diskünya'nın* ilk kadın büyücüsünü gösteren Pratchett, bu kez de bize dünyasının ilk erkek cadısını gösterecek. Ayrıca Disk'in ele avuca sığmaz cadısı Tiffany, bu defa tüm cadılar birleştiğimiz zamanda. Hem Tiffany nerede, küçük özgür adamlar da oradal! Bir kaplumbağa sırtındaki dört filin tepesinde dik biçimli bir dünya... Sayısız mızır kırdırma, zeki mi zeki bir yazar ve bir efsanenin sonu... *Diskünya* sonlanıyor! Ama Delidolu Kitap çevirmeyen diğer eserleri basmaya sürdürecektir. **-Hazel**

EDİTÖRÜN NOTU: Bir daha Pratchett'ın Disk'i daha bir seveyer okuyamayacağız, ama o tüm bu güzel fantastiya ve verirken bile gülmekten yüzü kıvrıyarak gülmeyen bozarcı. ★★★★★

KRALLARIN MERHAMETİ

HANEDANLAR BU DEFA UZAKDOĞU'DA ENTRİKA PEŞİNDE

KEN LIU

Avrupalı, alt sırtında mağnır şövalyeyi sunar bize. O şövalyelerin hiçbirini o kadar onurlu olmadı ya, tarihi gerçekler kurguda işlemez. Hepsi parlak zirhli, hepsi doğrunun peşindedir... mi acaba? Bir de Buz ve Ateşin Şorkısı diye bir gerçek var, değil mi? *Kralın Merhameti* iki klişeyi birden yıkan büyük bir eser. Birincisi, o Uzakdoğu kültüründen beslenen, ipeğin yumuşaklığı ve kılıcın keskinliğini taşıyan bir serinin ilk adımı. İkincisi, ona Uzakdoğu'nun *Game of Thrones'u* diyorlar çünkü kralın olduğu yerde entrikaların bir paradedir. Yazar Ken Liu Amerika'da yaşayan Çinli bir

yazar. Hugo ve Nebula ödülleri-ne sahip bir kısa öykücü ve bu seneki Hugo Ödülü kazananı *Üç Cisim Problemi*'ni de İngilizceye çevirmiş olan kişi. *Kralların Merhameti* ise *Karahindiba Hanedanlığı* üyesinin ilk adımı. Liu bu serisiyle birlikte *Silkpunk* (ipek çirgisi) adında yepyeni bir alt tür oluşturdu. Ipek dokümlü hava gemileri, üzerine binip uçabileceğiniz ipekten uçurtmalar ve daha niceyi var onun bu *Silkpunk*'ında. Son derece özgün ve Doğu sosuna bulanmış bir lezzet var karışımında. Şimdi var mısınız Doğu'nun mistik, fantastik ve uzak ucuna doğru sayfaları çevirmeye? **-Hazel**



EDİTÖRÜN NOTU: Pek çok Çinli romanı okuyorsanız da, bambaşka bir coğrafya ve költürle soslanarak tanışmanız için güzel yeni! ★★★★★



UMBERTO ECO

SIFIR SAYI

ASLA ÇIKMAYACAK BİR GAZETENİN ÖYKÜSÜ

Şubat ayında kaybettığımız usta edebiyatçı ve yazar Umberto Eco'nun yayımlanmış son romanı var elimde. Kitabın ilginç bir konusu var: Edebiyatla ilgili çeşitli işlerde boğaz tokluğuna alıp maddi manevi hiçbir şey elde edemedeni eli yagını bulmuş İtalyan yazar Colonna, bir gün son derece cazip, biraz da tuhaf bir teklifle karşılaşır. Bir gazetenin yazı işleri müdürlüğü görevini üstlenerek, bu gazetenin sayfa tasarrufuna yardım edeceği gibi, hazırlanış süreci ve içeriğini anlatan bir de roman kaleme alacaktır. Karşılığında bir servete sahip olacaktır. İyın garip yanı ise, bu gazetenin hiçbir zaman yayımlanmayacak olmasıdır. 1992 yılı, Milano sokaklarında başlayan sürükleyici öykü, 20. yüzyıldaki tarihi bir yolculuğa dönüşerek İkinci Dünya Savaşı'nı, Mussolini dönemine kadar uzanır. Keskin bir mizah duygusuyla yazılmış, düşündürücü satırları okudukça dürt ve şeffaf gazeteciliğin değerini bir kez daha anlamış oldum. Hafif bir dil kullanarak ağır konuları dolu dolu işlemiş, öğretici yanı da bulunan ama hiç sıkıcılaşmıyan bu özgün romanı, büyük yazar Umberto Eco'nun anısına okuyalım derim. **-Noyan**

DEVİRİMİN KARDEŞLERİ

KADINLARIN SONSUZLUKTAKİ İZİ

Uzay engin bir yer ve sonsuzluk denen kavramın stereotipleri hiç iyi olmaz. Ancak yine de soralım, Ursula K. Le Guin ve Octavia Butler dışında kadın bilimkurgu yazarı sayabiliriz? Devrimin Kardeşleri antolojisi büyük bir olay. Bu, geçtiğimiz sene Hugo ile Nebula ödülleri adına herkeste ezberletmiş olan Jeff Vandermeer ve kendisi gibi yazar olan eşi Annin bilimkurguya bir armağanı. Çünkü bu kitapta tam tamına 28 öykü var ve hepsi de dünyanın bambaşka yerindeki kadın bilimkurgu yazarlarına ait. Hepsi de bize stereotiplerin anlamsızlığı, kadınlığın karanlık yanı, insan ilişkileri ve toplumsal kabullerin aşırılığını anlatmak için toplandı. 28 öykü, 28 kadın, 28 farklı zihin. Bu koleksiyonluk eseri okunmaya cesaretiniz var mı? Yoksa sizin için fazla mı kadınsı? **-Hazel**

1. SEZON

VINYL

MÜZİĞİ PLAKTAN DİNLEMEK GİBİSİ YOK

○ **Yönetmenler:** Martin Scorsese, Allen Coulter ○ **Oyuncular:** Bobby Cannavale, Ray Romano, Juno Temple, Olivia Wilde ○ **Yayınlandığı Kanal:** HBO ○ **IMDb Natu:** 8,1

Ağkçası 70'lerde yaşamak isterdim. Led Zeppelin'lerin, Rolling Stones'ların, David Bowie'lerin ve buraya hepsini yazsam yerimin biteceği Rock ilahlarının efsaneye dönüştükleri geceleri yaşamak, dökülen binaları işgal etmiş müzik hollerdeki asi ruha ve müzikle gelen devrime şahit olmak isterdim. İşte Vinyl bahsini ettiğim bu dönemde geçen ve işlediği konuya son derece hakim bir dizi.

Ama nasıl olmasın ki? Bir kere yaratıcıları arasında yaşayan efsane **Mick Jagger** var. Dönemin canlılığı ve sıkı bir rock müzik hayranı olan **Martin Scorsese** gibi dev bir yönetmenin de (ki pilot bölümü onun ellerinden çıkma) varlığını düşünürsek hayli çizgi dışı bir iş beklemek de doğal oluyor. Neyse ki dizi bizi yanıltmayarak ve HBO'nun sağladığı serbestliği de arkasına alarak dönemin "sex, drugs and rock n' roll" atmosferini dibine kadar yansıtıyor.

Konu mu? Kaybetmek üzere olduğu plak şirketini kurtarmaya çalışan kokain bağımlısı yapımcı Richie Finestra isimindeki kurmaca karakter etrafında dönüyor olaylar. **Scorsese**'nin kendine has sinemasının diziye kattığı tat, canlı ve dinamik bir görsel stile kucak açarken müzik seçimleri ve grupların performanslarının yeniden canlandırılışları kesinlikle muhteşem.



Hani insan neler kaçırıldığını gördükçe hayranlanmadan edemiyor ve Metallica'lara, Iron Maiden'lara yetiştiğimiz için şanslı sayıyoruz kendimizi.

Özellikle müzisyenleri oynayan genç oyuncuların parladığı kadro, doğal olarak çok geniş ve bunca renkli karakteri içinde barındırmadan dolayı da dikkatli bir seyir istiyor yapım. Yine de

lafını sakınmayan, yer yer kaba olan ama bunu kesinlikle takmayan hayli eğlenceli bir dizi Vinyl. Tanıdığımız, sevdiğimiz pek çok müzisyenin gençlik hallerine ve nerelerden nereye geldiklerine tanıklık etmek açısından belgesel bir değeri olan ve pek çok yaşanmış olayı kendi kurmaca karakterleri üzerinden anlatan serinin 2. sezonu da şimdiden duyuruldu. Sesli kökleyerek izlemeniz tavsiye olunur. -**Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: 70'lerin kavul tavanına rock 'n' roll atmosferine dayacağınız seri, plak şirketlerinin iç yüzünü de hayli dürüstçe ortaya döküyor. ★★★★★

HORACE AND PETE

Yaptığınız ne varsa bırakın arkadaşlar, âlemin en iyi televizyon insanı **Louis C.K.** geri döndü! Hem de yanında **Steve Buscemi**'yle beraber. Louis'ten sonra biraz aykırı ve sıkıcı gelebilir ama *Horace and Pete*, **Louis C.K.**'nin tarzına hâkimseniz eğer, gerçekten çok seveceğiniz bir mizah tarzına sahip.

Dizinin en ilgi çeken tarafı kesinlikle el emeği göz nuru olması. Hiçbir televizyon kanalı için hazırlanmamış olan *Horace and Pete*, Louis'in kendi web sitesi üzerinden satın alınarak izleniyor. 5 dolardan açılan ilk bölüm satışları pahalı bulunsun (koca yürekli Louis'in kıyağı olarak

adlandıracağım ama...) önce 2 dolara indirildi, sonra 3 dolarda orta yol bulundu. Başlarda "sitcom bu yahu" diyeceğimiz ama sonradan "daha çok tiyatro sanırım" diye zihnimizin bizi düzleteceği bir durum yaşıyoruz bize dizi. İzlediğiniz süreçte biraz ağır bulacaksınız (doğru kelime "yavaş" değil kesinlikle, ağır) evet, ama TV kuralından bağımsız, mizahını iyice sertleştirir bir Louis C.K. izlemek de şahane. Sert derken, argo falan değil, bayagi sert. Hükümet göndermeleri olsun, sistem göndermeleri olsun, yeni - eski kavgaları olsun, **Louis'in** *Horace and Pete'i* bizlere dopdolu bir saat armağan ediyor. -**Emre K.**



1. SEZON

EDİTÖRÜN NOTU: İzlediğiniz mizahın öze, Horace bir deneyim diyeceğinizi izimci! ★★★★★

○ Yönetmen: **Louis C.K.** ○ Oyuncular: **Louis C.K., Steve Buscemi, Edie Falco, Alon Alda**
○ IMDb Puanı: **8,8** ○ Yayınlandığı Kanal: **louisck.net**



1. SEZON

LOVE

"O kadar para veriyoruz, bari her şeyini izleyelim" düşüncesiyle Netflix'te avlanırken denk geldim *Love'a*. Ve bir anda kendimi Sundance'ta falan ödül alan o bağımsız sinema filmlerinden birini izlerken buldum. Oyle bir hissi var bu dizinin. Sıradan insanların sıradan sayılabilecek yaşamları, küçük mutluluklar ve derter, doğal oyunculuklar ve giderek derinleşen bir hikâye...

Bambaşka hayatlar yaşayan, 30'larının başındaki bir kadın ve erkeğin adım adım birbirine yaklaşmasını izliyoruz *Love'da*. Adım adım derken ciddiymiş, isminin aksine bu dizinin "aşk" meselesine girme

konusunda hiç acelesi yok. Bir radyo programında asistanlık yapan Mickey ve dizi setlerinde çocuk yıldızların eğitimliğinden sorumlu Gus'in kendi derterleriyle boğuşmasını izliyoruz uzun süre. Denk geldiklerinde bile arka planı dünüp gitmelerine şahit oluyoruz. *Love's* sıradan bir romantik - komedi olmaktan kurtaran yanı da bu aslında. Ana karakterler arasında şimşekler çakmıyor, büyük sahneler görmüyoruz uzun süre.

Elbette bu tadın yakalanmasında Judd Apatow'un (*Freaks and Geeks'in* yaratıcısı) parmağı olduğunu öğrenince taşlar yerine daha bir oturuyor ama hikâyenin asıl kaynağı, başarılı de üstlenen Paul Rust gibi görünüyor... Erkeklerin elinden çıkan ama kadınlara anlamak tarafında da fena olmayan bir dizi *Love*, şans verebilirsiniz. Ha bir de, güzel şarkı seçiyorlar diziye. -**Serpil**

EDİTÖRÜN NOTU: Netflix'ize varsa *Love'a* vakit ayırdığınızda değeri, yoksa odasınız. ★★★★★

○ Yönetimci: **Judd Apatow, Lesley Arfin, Paul Rust** ○ Oyuncular: **Gillian Jacobs, Paul Rust**
○ IMDb Puanı: **7,9** ○ Yayınlandığı Kanal: **Netflix**



HABERLER



MARVEL'İN "EN ÇOK ARANANLARI"NA İKİ KİŞİ DAHA KATILDI

Agents of S.H.I.E.L.D.'nin spin-off dizisi *Marvel's Most Wanted* için iki oyuncu daha belli oldu. Oded Fehr ve Fernanda Andrade. Özellikle Fehr, çizgi-romanlardan aşına olduğumuz bir karaktere hayat verecek. Hangisi olacağıysa henüz paylaşılmadı.



JONAH HILL VE EMMA STONE, MANIAC'TA BULUŞUYOR

True Detective'in arkasındaki isim Cary Fukunaga, yanına Jonah Hill ve Emma Stone'u da alarak Netflix için fantastik bir hikâyeye yelken açacak. Maniac ismiyle gelecek diziyi yakın takibe alın derim.





HABERLER



PRISON BREAK TİM EKİBİ GERİ TOPLUYOR

Prison Break'in tekrar yayına

başlayacağını geçtiğimiz ay not etmiştik. Fakat dizi sadece Scofield ve Burrows kardeşleri değil, T-Bag, Dr. Sara, Sucre, C-Note gibi önemli isimleri oynayan aktörleri de kadroya geri getiriyor. Bir heyecan oldu bende.



GAME OF THRONES'UN YENİ SEZONU "SPOILER" SAÇILABİLİR Mİ?

GoT, 6. sezonuyla birlikte ilk kez kitabın önüne geçecek. Yapımcıların, olası spoiler tehlikelerine karşı okuyucuları hazırlıyor. "Dizi ile kitap farklı yollara sapacak, okuyucular spoiler yemeyecek..." Rahatladık, değil mi? "...ama bazı önemli olaylar aynı kalacak." Nasıl yani? Spoiler var mı yok mu?



10. SEZON SONU

THE X-FILES

X AŞKIM BANA NELER ETTİN?

Eskiden televizyonda denk geldikçe izlerdim de The X-Files'in aslında ne kadar içime işlediğini hiç fark etmemişim. Yeni sezonun ilk bölümünü açtığımda, o süper enteresan giriş jenerliğini izlediğimde, Mulder ve Scully'yi gördüğümde bir hoş olmadım desem yalan olur.

Bu yeni, 6 bölümden oluşan, 13 yıl sonra gelen mini seri, The X-Files'in 10. sezonu olarak geçiyor. Bunu özellikle vurgulamak istiyorum çünkü bu yeni seriyi farklı misyonlar yüklemeyen izlemeyen gerek. Yani bu bir reboot değil. The X-Files'in yeni nesil seyircilere sevdirmek için yapılmış bir şey de değil. Bildiğimiz The X-Files'in sonlandırılacak, yeni sayfalar açacak bir şey hiç değil. Farklı şeyler bekleyip sonra da bizim **Emre Sümer** gibi küplere binmeyin. Bu yalnızca biraz geç gelmiş bir yeni sezon.

FBI'ya bağlı olan The X-Files birimi kapatılmış. Mulder da Scully de farklı yollara gitmiştir. Ancak nihayetinde bu ikili doğuştan olaylara dair bilgi ve tecrübeye sahiptir ve FBI'nın bu ikiliye yine işi düşer. Tabii ki FBI'nın, derin devletin, medya organlarının vs. birbirinin içine girdiği belirsiz yapı yeni sezonda da sürüyor.

Altı bölümün yalnızca ilki ve sonuncusu birbirine bağlı. Onun dışında her bölümde farklı bir şey anlatılıyor. Bir taraftan dizinin aslında ne kadar sınırlı bozucu olduğunu da unutmamışım bu arada. Bir

şeyler oluyor, merak ediyorsunuz, "inanmak istiyorsunuz" ama hiçbir bölümün sonunda şöyle bir oh çekip rahatlayamıyorsunuz. Hikâyeler hep tam olarak sırlar açığa çıkmadan sonlanıyor. Dizinin tarzı bu, seven böyle sevdi ama işte, insan kl olmuyor değil zaman zaman.

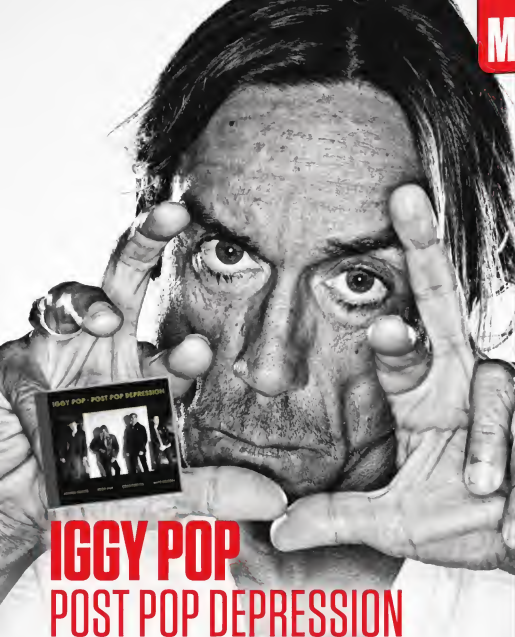
Birinci ve altıncı bölümler serinin genel hikâyesini ilerletiyor bir şekilde. Hani genel hikâyesinin biraz olsun açıldığını görmek güzel ama bu işi çok da mükemmel yapamıyor bu bölümler. Serinin genel minimal havasından çıkıp ihtişamlı bir şeyler yapmaya çalışılmış ama... Bilemedim. Daha fazlasını bekliyor insan bir yerde...

Diğer dört bölümse birbirinden kopuk, tamamen farklı hikâyeler anlatıyor. Sezonun asıl keyifli tarafı buralardır kanımca. Hele bir üçüncü bölüm var ki... Yani The X-Files'in genelde ciddi ve gizemli tarafı hatırlanır ya, aslında seri %100 ciddi sayılmazdı. Üçüncü bölüm de bunu en iyi şekilde gösteriyor. Uzun zamandır bu kadar abidlik gubidik bir bölüm izlememiştik (iyi anlamda).

The X-Files'in bu 10. sezonu seriyi zaten sevenler için yapılmış. Yeni eski sezonlara bir aşinalığınız yoksa sizin için bir anlam ifade etmeyecektir, hiç bulamazsınız derim. Ama eskileri seviyorsanız (veya seviyordusanız ve şu an özleyle özlemlediğiniz emin değilseniz) bir göz atın. -Ömer

EDİTÖRÜN NOTU: The X-Files deyince aklıma giriş müziği kafamda çalıyorca güzeli bir yava sezon sizci bekler. Ama eski sezonlarla alakasız yoksa hoş olur. ★★★★★

Yönetmenler: Chris Carter, James Wong, Darin Morgan, Glen Morgan Oyuncular: David Duchovny, Gillian Anderson IMDb Puanı: 8,7 Yayınlandığı Kanal: Fox



IGGY POP POST POP DEPRESSION

"HASTAYIM. VE BU SENİN HATAN..."

Bu albümü dinlerken **Quentin Tarantino**'nun gözleri parlayacak ve diyecek ki: "İşte bir sonraki filmim için kullanacağım soundtrack!"

Gerçekten de **Pop**'un aradaki iki caz soslu Fransızca kayıtlarını saymasanız 2003'teki *Skull Ring*'den bu yana gelen ilk rock albümü olma özelliğini taşıyor *Post Pop Depression*. Ve her dakikası da beklendiğimizde geliyor. Öylesine bütünlüklü ve hiçbir parçası eğreti durmayan bir albüm olmuş bu.

Iggy Queens of the Stone Age gitaristi **Joshe Homme**'u da yanına alması ve ikili Amerika'nın yabani ve vahşi rock'n'roll âlemlerinden Paraguay'ın insancıl sükinetine kadar ilginç bir yelpazede şarkılar ortaya çıkarmış. Onlara destek ise Arctic Monkeys davulcusu **Matt Helders**'den gelmiş. Albümdeki bariz **David Bowie** etkisi ise Pop'un 70'lerde onunla yaptığı çalışmaları bir saygı duruşu. O dönemin anılarına Homme ile paylaşılan aykırı iltihap, birikimini ve yeni bulunmuş bir enerjili de albüme yansıtmakta zorluk çekmemiş.

Giriş parçası olan *Break Into Your Heart*'dan başlayarak, kişisel sorunlardan Almanya'daki pahalı otel şampanyalarına kadar uzanan sözler, her dizede içine işleyerek klasik **Iggy Pop** hassasiyetlerini ve ısrarını sonuna kadar taşıyor. Sız bu yazını okuduğunuz sıralarda 69 yaşına girecek olan Pop'un hayatla bitmeyen mücadelesi ve sanatını yıllarca rafine ederek ulaştığı nokta dingin, görmüş geçirmiş ve kaliteli bir müziğe işaret ederken sizi çıkardığı bu yolculuğa kayıtsız kalmak istemeyebilirsiniz, zira bu fazlasıyla cool adamın muhabbetine doyum olmuyor.

Bowie, **Pop** gibi sanatçıların nasıl olup da 50 yıl piyasada kalabildiklerinin cevabı bu albümde daha bir anlaşılıyor aslında. Tipki *Blockstar*'daki gibi burada da olgunlaşmanın, gençlikten bir şey götürmek zorunda olmadığını "dinliyoruz". Ölüme karşı duran insanın hayatını sorgulayışındaki samimiyet ve yaratıcılığın panzirisini kaybetmemenin verdiği tarifsiz mutluluk... Sen başmızdan hiç eksik olma e mi **Iggy Pop**? **3 - İren E.**



REDD

MÜKEMMEL BOŞLUK

İtiraz kabul etmediğim konulardan birisi (Ömeri'nikiler dahil -P) **Redd**'in 27 albümünün Türk rock tarihinin köşe taşı eserlerinden olduğudur. İşte efsane albümden 2 albüm sonra gelinen nokta olan *Mükemmel Boşluk* **Hatipoğlu** kardeşlerin kopuşundan fazlasıyla etkilennmiş, biraz da onları aratan bir yapıtı olmuş. Geriye kalan **Duru** kardeşler ise yanlarına **Berke Özgümüş**'ü katmış ve başlanmış aşkın ve ayrılığın türlü hallerini anlatmaya. Yanlış anlaşılmasın, albüm bence gayet iyi, fakat eski sound'dan uzak daha bir elektronik, daha bir vokal ağırlıklı **Redd** var karşımızda. Sözler daha sade bu sefer ve gitar sololarında bariz bir düşüş görülüyor. Ama işte bir şekilde bu yenilikler dengelenmiş ve *Kanyorduk*, *Sextonot*, *Boşlukta Dans*, *Bugün Herkes Ölsün İstedim* gibi gayet sağlam parçalar ortaya çıkmış. **Doğan Duru** ise yine harika.

Mükemmel Boşluk biraz da ironik bir biçimde grubun müziginde açılan boşluğa işaret ederken, bu alanı dolduracak yeterince yeni malzemenin yolda olduğunu müjdeleyiyor. Geçmiş öldü mü der, dinleriz yine de keyifle. **-İren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Akademiyecek yenileriyle bu sene'si izlemek de bir keyif. ★★★★★



SNOW WHITE WITH THE RED HAIR

KIPKIRMIZI BİR MASAL

Romantik anime deyince insanın aklına daha çok romantik komediler veya dramı bol yapınlar geliyor ama bir de ikisinden de olmayanlar, sadece öyle kendi halinde bir aşk öyküsü anlatanlar var. Snow White with the Red Hair (Akagami no Shirayuki-hime) tam olarak öyle bir şey, tabiri cızze bir masal.

Başkarakterimiz Shirayuki genç, yetenekli bir botanist. Fazlasıyla dikkat çekici kırmızı saçlarından ötürü başı arada bir belaya giriyor (beyaz veya yeşil saçlı olanlar normal sayılıyor seride ama orasını çok karıştırmayın). Hepsiyle zekâsıyla ve iyi niyetiyle bir şekilde başa çıkabilse de sonunda boyundan büyük belalara bulaşınca ülkesini bırakıp gitmek zorunda kalıyor. Ve geldiği ülkenin prensi Zen'le bu yolculuk sırasında karşılaşır, o noktadan itibaren

de hayatı tamamen farklı bir yöne doğru sürüklenmeye başlar.

Shirayuki'yle Zen arasındaki karşılıklı güven, empati ve sevgiye dayalı ilişkinin yavaş yavaş, biraz utangaç, biraz çekingen bir tatta şekillenmeye başlamasına ve ilerlemesine şahit olmak kaçınılmaz bir şekilde izlerken insanda tatlı duygular uyandırıyor. Snow White with the Red Hair belki karşdan klise bir "damsel in distress ve beyaz atlı prens" hikâyesi gibi gelebilir ve belki biraz da gerçekten öyle ama karakterlerinin çok iyi yazılmasından ötürü özel bir yere sahip olmayı da başarıyor. Örneğin Shirayuki'nin sözleriyle ve yaptıklarıyla etrafındakilerde iz bırakması, onları değiştirebilmesi karaktere büyük saygı duymanıza yol açıyor. "Güçlü kadın karakter" dediğimiz şeyin yalnızca eline silah

alan ve sert konuşan karakterler olmadığını bir kez daha görüyorsunuz.

Yan karakterlerin öyküyü çok iyi desteklediğini de söylemeden geçmemem gerek bu arada. Özellikle Obi'nin değişimini ve kelimelere dökmediği iç gelişmelerini izlemesi ayrı bir tat. Zen'in abisi varis prens izana'nın da hikâyeye ve Shirayuki'yle Zen'in ilişkisinin derinleşmesine katkısını yazdırmamalı.

Snow White with the Red Hair herkese göre bir seri değil. Vurucu anlara sahip ihtisamlı bir hikâye anlatmıyor. Ama eğer ki biraz duran ve nalf bir masal dinlemek isterseniz maalesef çok fazla seçeneğiniz yok ve Snow White with the Red Hair bu seçeneklerin içinde en tatlılarından biri. -Ömer

GEÇEN AY YETERİNCE
ÖVEMEMİŞİM GİBİ HİS-
SEDİYORUM. ERASED
MÜKEMMEL! -ÖMER

MUZLARIN
HAFFIZASI
YOKTUR.

"DOĞRU" VE
"YANLIŞ" A TEPEDE-
Pİ! KİLE KADAR VE-
ELBETTE BULACAK!
KAZANAN BİZZAT ADA-
LETİN KENDİSİ OLUR!



HABERLER

● **Gintama** bitiyor. Hideaki Sorachi bu yıl içinde son öykünün başlayacağını duyurdu. Şimdilik üzülmeye gerek yok ama, öykünün bu yıl mı önmüzdeki yıl mı biteceğini kendi de kestiremiyor. Uzar o uzar...

● **Hunter X Hunter**'in mangasını geri döndüğü azıcık ertelendi. Yeni tarih 18 Nisan.

● Tuhaf bir manga haberi daha: Prison School'un animesinin nasıl yapıldığını anlatan bir manga serisi başlıyor. Adı da fazlasıyla açıklayıcı aslında zaten **The Men Who Made the Prison School Anime**.

● Mangalar bitince pek bitirmiyor bildiğiniz gibi. Geçtiğimiz ay son bölümü yayınlanan **Assas-**

sination Classroom mangası için minik öyküler anlatan 4 tane yeni bölüm yayınlanacağı duyuruldu.

● Japon hükümeti 2020 Japonya Olimpiyatları'ndan önce açılması planlanan büyük çaplı bir **manga müzesi** projesi başlattı. İçerisinde mangalar, animeler ve oyunların dışında eğitimler, etkinlikler vs. de düzenlenecek.

● Japonya'daki Yomiuri Shimbun gazetesi takipçilerine "uluslararası başan potansiyeli olan 2015 animeleri siace neler?" diye sordu. İlk üç sıra: **Your Lie in April**, **Shirobako**, **My Teen Romantic Comedy SnaFu Too**. Yalnız **Your Lie in April** de anna çok haber oldu buralara... Haklıdır tabii, harika seriydi.

NARUTO SEVERLERE 2 MÜJDE!

Naruto'nun mangasının bitişiyle boşluğa düşerlerdenseniz önümüzdeki aylarda sizi biraz olsun idare edecek güzel gelişmeler yaşanacak. Öncelikle Masashi Kishimoto'nun değil ama asistanı Mikie Ikemoto'nun yazdığı ve çizdiği, aylık olarak çıkacak **Boruto** manga serisi için daha fazla beklemeyeceğimizi öğrendik. İlk bölüm 9 Mayıs'ta çıkıyor. Başkası yazıyor diye endişelenmeyin, Kishimoto'nun gözetiminde hazırlanıyor.

Kishimoto ayrıca tek bölümlük bir **Naruto** mangası yazıyor. Adı **Naruto: The Path That the Vixen Moon Illuminates** olan bölüm 25 Nisan'da çıkacak.



YENİ ANİMELER

● Sağdan soldan birkaç yeni duyuru önce: **Battery**, **Neko mo Onda-ke**, **Yuri on Ice**, **Flip Flappers**, **Urara Meirocho**, **Crane Game Girls**, **Kiznaiver**, **Mushroom Garden**.

● **Sword Art Online**'in filminin ne olduğu ortaya çıktı. Ordinal Sace isimindeki film 2. sezonun hemen sonrasında geçiyor. Ordinal Sace de zaten **Sword Art Online** ve **Gun Gale Online** gibi bir oyun adı. Senaryosunu orijinal romanların yazarı Reki Kawahara yazıyor. Kısacası bildiğimiz-sevdiğimiz SAO havasına sahip bir şey olacak gibi.

● **KanColle**'nin filmi sonbahara ertelendi.

● Klasikleşmiş manga **Itazura na Kiss**'in hoş bir anime serisi vardı. Bir de film adaptasyonu geliyor şimdi. Yeni kurulan stüdyo Gaga yapacakmış.

● Kitle fonlamasında şansını deneyen TV serisi projesi **Mayoiga** başarıya ulaştı. **Riding Beam**'in Ova'sının kampanyası da aynı şekilde. Ben demiştim kitle fonlamasının anime sektöründe yeri olacak diye!

● **Kuroko no Basuke**'nin üç derleme filmi geliyor. Ama asıl bir tane de **Kuroko no Basuke Extra Game** mangasının filmi geliyor.

● Roman uyarlaması **is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon**'in **Sword Oratoria** isiminde bir de yan roman serisi var. O da TV serisine dönüştürülüyor.

● Yine hayvanlar gibi bir macula 2. sezonunu sonlandıran **Haikyuuu**'nun 3. sezonu sonbaharda başlıyor. Görelim bakalım şu Shiratorizawa'nın o kadar artistlenmesinin olayını.

● 2011'in belki de en iyi animesi **Steins;Gate**'in yaratıcısı Chiyoamaru Shikura'nın önderliğinde yeni bir anime serisi duyuruldu: **Occultic;Nine**. Yalnız Shikura bu diğer serileri gibi bir bilim-kurgu olmadığının, onlardan farklı bir yerde duran paranormal bir seri olduğunu altını çiziyor.

● Dururak, **Erased**, **Kimi ni Todoke** gibi mükemmel serilerde çalışan süper bir kadro, sonbaharda başlayacak yeni bir anime duyurdu: **91 Days**. Ciddan harika gözüküyor. Yalnız bu önümüzdeki bahar ve güz sezonları çok sık olacak, şimdiden söyleyeyim.





SAMSUNG GEAR VR

BU GERÇEKLİK BANA FAZLA

Benli bilenlerin haberi vardır, sanal gerçeklik üzerine projeler yapmak üzere bir firma kurma yolunda ilerliyorum ve bu amaçla piyasadaki bütün sanal gerçeklik cihazlarını deneme şansını buldum. Gücünü cep telefonlarından alan Gear VR'la ilgimi çekse de kafamdaki projeleri gerçekleştirecek güce sahip olmadığı için şu ana dek radardan uzakta. Ancak yeni bir telefona beraber bu cihazı oldukça uygun fiyata edinebildiğimi görünce, ben de fırsatı kaçırmadım. Sanal gerçekliği bilgisayarınızın bağından alıp

sokaklara, kafelere ve arkadaş ortamlarına taşıyabilen **Gear VR**, mevcut anlayışa oldukça farklı bir noktadan bakıyor.

Gear VR, Facebook'un sahip olduğu Oculus ile tasarlanmış bir ürün. Yani arkasında ciddi bir Ar-Ge ve yaratıcı kadro söz konusu. Gear VR'i Google Cardboard'dan ayıran en büyük özellik, içinde bulunan teknolojiden çok, belli telefonlara çıkmasının sağladığı avantajda yatıyor. Yani Cardboard gibi her telefonda çalışması için basitleştirilmiş VR deneyimleri

değil, birlikte çalıştığı az sayıda üst seviye telefonun gücünü olabildiğince zorlamaya çalışan ürünler ortaya çıkıyor bu sayede. Gear VR'in kendisine donanım olarak baktığımızda Google Cardboard'dan hallice bir cihaz olduğunu söylemek mümkün. Yan tarafında bulunan dokunmatik panel sayesinde sağ-sol, yukarı-aşağı hareketlerini gerçekleştirebiliyor, o yönlere dokunma hareketlerini yapabiliyoruz. Cihazın dışında bulunan tuşlar sayesinde, sesini açıp kırmak ve netlik ayarı için telefonu ileri, geri hareket ettirmek mümkün.

AMAN DİKKAT!

Gear VR yalnızca belirli Samsung telefonlarda çalışıyor. Mevcut telefonunuzun cihazla uyumlu olduğundan emin olmadan sakın Gear VR'i almayın. 400 lira verdiğinizde kalırsınız.



Gear VR'nin dokunmatik yüzeyi kullanılması kolay olsa da, sürekli el kadmına gerektirildiğinden dolayı etkili bir yöntem sayılmaz.

Gear VR'i çalıştırmak için ön yüzüne uyumlu cep telefonunuzu takmanız gerekiyor. Bu şekilde cihaz, telefonun ekranını sanal gerçeklik deneyimi sunmak için kullanıyor. Gear VR, yeni nesil telefonların Quad HD ekranlarını en iyi şekilde kullanıyor. Oculus Rift DK2 mesela, 1080p çözünürlüğü Note 3 ekranını kullanıyordu. Ekranı mercekli bakıldığında olsa gerek, bu piksellerin teker teker görünmesi gibi sorunlar ortaya çıkıyordu. Oculus Rift ve HTC Vive'nin son sürümlerinde bu sorun daha yüksek çözünürlüklü ekranlarla aşılmıştı. Gear VR'da ise en başından itibaren böyle bir sorun söz konusu olmuyor.

HEPİNİZ SANALSINIZ!

Gear VR doğrudan Oculus'un kendi menüsü ile çalışıyor ve bütün yazılımlar Oculus mağazasına eklenmiş durumda. Hem teknolojinin yeniliğinden, hem de piyasada az gözlük olduğundan şu an için fazla yazılım yok ne yazık ki. Oyun konusundaysa işler biraz daha kınıyor. Zira bazı oyunlar yalnızca oyun koluyla oynanabilirken, bazıları gözlük üzerindeki dokunmatik yüzeye veya sadece bakarak oynanabiliyor. Bu yüzden oyunlar arasında da ister istemez oluşan bir bölünme söz konusu. Oyun kolu ise cihazla birlikte geliyor. Dolayısıyla bu da oyuncular için bir ek masraf.

Gear VR'in sunduğu deneyimi PC'deki VR gözlüklerle karşılaştırmayı doğru bulmuyorum. Her ne kadar ekranı DK2 ve Vive Pre'ye göre daha iyi olsa da, Cardboard gibi yalnızca 360 derecelik görüntü vermesi o "içindelik" hissi için biraz sorun yaratıyor. Yani kafanızı sağa sola çevirebilmeniz de, yaklaşıp bir şeye bakmak veya kafanızı uzaklaştırmak gibi hareketler söz konusu değil. Kafanızı çevirirken de ister istemez kafa hareketleri yaptığımız için bu hareketler daha sorunlu olmuş. Yine de Rift'i ve Vive'i bir kafeye veya otobüs yolculuğuna götürmenin çok mümkün olmadığını düşünürsek özellikle çok gezen bireyler için Gear VR gayet anlamlı bir seçenek.

Gear VR özellikle çok gezen Oyuncuza tercih etmek isteyeceği bir teknoloji. Oyuncusanız mobil oyun deneyimini bir adım öteye taşımanın ötesinde fazla bir şey sunmuyor. Sanal gerçekliğe çok pahalı olmayan bir giriş yapmak isterseniz veya yakın tarihte yeni Samsung telefonlardan almayı planlıyorsanız Gear VR'i kesinlikle değerlendirilmelisiniz. -Ali



Samsung Galaxy S7, son kullanıcıların klasik telefon ihtiyacını karşılamakta kalmayıp, muhtemelen haklarını veremeyecekleri işlemci gücünü de barındırıyor.

SAMSUNG GALAXY S7

CEP HERKÜLÜ

Burada okuyacağınız yazı, telefonu kınımadıkça yenişini almayan bir editörün teknolojiye bakışı olacak. Cep telefonu app'leri genel olarak minimal güçle çalışmak üzere tasarlandığı ve çoğu app de fazladan işlemci gücünü kullanmadığı için açıkları ben aşın güçlü telefonlar almaya sıcak bakmıyorum. Note 3'üm de elim bir kazadan sonra iş bırakma eylemine başlamasaydı muhtemelen bu yazıyı okumayacaktınız.

Aklımda Note 5 almak vardı ama S7 ve Gear VR kampanyalı fiyatıyla çok avantajı olduğu için bu tercihi yapmak durumunda kaldım. Telefonu elinize aldığınızda, ilk olarak inc başına S77 piksel düşüren 5.1 inç'lik ekranı dikkat çekiyor. Diğer S serisi telefonlara kıyasla daha kalın S7. Bunun nedeni Samsung'un Exynos 8890 işlemcisi ve kullandığı minik su soğutma sistemiymiş ki bu da ilginç bir detay.

İşlemciler gücündükçe, telefonların en büyük sorunu enerji ve ısına sorunu oluyor doğal olarak. Su soğutma bu sorunu çözümlerken, 3000 mAh'lık bataryası da çok kullanılmadığı takdirde telefonun iki güne yakın açık kalmasını sağlıyor. 12 megapikselli kamera ise hızlı odaklanma ve geniş merceği ile dikkat çekiyor. Birazcık araştırmaya yaptığımızda rakiplerinin 16 MP kullandığını görmek canımı sıkırsa da işin daha teknik detayına inen incelemelerde kameranın kalitesi fazlasıyla övüldü bunun bir sorun olmadığından bahsedelim.

Telefonu ilk aldığınızda ekranı kapandığında çıkan "her zaman açık ekran" özelliği sayesinde sürekli saati veya takvimi görmek mümkün oluyor. Bu da Quad HD AMOLED ekranın sadece belirli pikselleri aydınlatıldığı için fazla enerji kullanmamasıyla sağlanmış. Saat kullanmayan ve telefonunu sürekli kontrol edenler için çık hareket.

Bir oyuncu olarak baktınca S7 benim için fazla anlam ifade etmiyor. Zira bir dönem çıkan telefonu zorlayan o süper oyunlar bu nesilde pek yok. Dolayısıyla, telefonun sıvırlarını test etmek için kullanacak bir oyun bile bulamadım diyebiliriz. Daha önce çıkan modern oyunların tamamı da Note 3'ümde rahatlıkla oynanıyordu zaten.

S7 uygun boyutları, gücü ve batarya ömrü düşünüldüğünde beni fazlasıyla tatmin eden bir cihaz oldu. Benim için asıl önemli Gear VR destekli olduğu oldu ki, o cihaz hakkındaki yorumları da yan sayfada görebilirsiniz. - Ali



SPACEX'İN YENİ NASA GÖREVLERİ

GÖZDE UZAY ŞİRKETİ İÇİN YENİ SORUMLULUKLAR

Konu uzay, Elon Musk ya da SpaceX olunca sonuna kadar açıklanmayan bir anlaşma ya göre NASA, SpaceX'e Uluslararası Uzay İstasyonu'na (ISS) beş kargo görevi vermiş bulunuyor. Bu görevlerin toplam değeri tam olarak açıklanmamış olsa da, uzmanlar yaklaşık 700 milyon dolar gibi bir miktardan bahsediyorlar. Bu görevlerle birlikte SpaceX'in elinde bulunan ISS kargo görevi sayısı 20'ye çıkmış oluyor ki bu da SpaceX'in en fazla sayıda göreve sahip olan özel kuruluş haline gelmesi demek. SpaceX'in Falcon roketleri ve Dragon kapsülleriyle gerçekleştirdiği bir görevde yaklaşık olarak 1700 kg'lık bilimsel deney ve ikmal ürünü (yiyecek vb.) taşındığı biliniyor.

DARISI MNG KARGO'NUN BAŞINA

Anlaşma uyarınca NASA'nın SpaceX dışında birlikte çalıştığı özel şirket olan Orbital ATK'e herhangi bir yeni görev verilmemiş ve kenderinin görev sayısı 10'da kalmış durumda. Her ne kadar bu konuda NASA'dan resmi bir açıklama gelmemiş olsa da, kullandıkları Cygnus kapsüllerinin ISS'ten dönüşte her defasında atmosferde yananması ve gönderilen örneklerin kaybedilmesinin bunda etkili olduğu düşünüyor.

Son olarak, SpaceX'in NASA'ya sahip olduğu başka bir anlaşma uyarınca 2017 yılından itibaren Dünya ve ISS arasında astronot taşıyacağını da belirtmeden geçemeyeceğim. Umalım da elindeki parayı ve mühendislik deneyimlerini gerçekten insanlığı daha ileriye taşımak için kullanan son insanlardan biri olan Musk, yolundan şaşmadan devam etsin. -Burak Y.

getWiFi

DÜNYANIN HER YERİNDE ÜCRETSİZ KABLOSUZ BAĞLANTI BULUN

Sizi bilmeniz için ben gününün çoğunu geçirdiğim evim ve iş yerimde kablosuz bağlantı olduğum için mobil veri harcamamı sınırlı tutuyorum. Pahalı ve stabil olmayan mobil veri bir yana, yalnızca Wi-Fi erişimi olan cihazları da unutmamak gerekiyor. Durum böyleyken ev, okul ya da iş dışında bulunduğumuz zamanlarda internete bağlanmak için en yakındaki kafeye gidip bir kahve ısmarlamak dışında ne yapabiliriz?

Kendine tam olarak bu soruları soran Robert Gawdzik ve ekibi, bu probleme getWiFi (eski adıyla Meshable) ile çare bulduklarını düşünüyorlar. Tamamen açık kaynak koduyla (github.com/MeshableHQ/onboard) geliştirilen getWiFi, dünyadaki halka açık bağlantı noktalarını tanyor ve hoş bir harita üzerinde (meshable.io/map) size en yakın bağlantı noktalarını gösteriyor. Gawdzik'in söylemiyle amaç "Ücret-

siz Wi-Fi'nin herkes tarafından kolayca, herhangi bir uygulama kurmaya gerek kalmadan bulunabilmesi".

Tabii konu halka açık kablosuz bağlantı olduğunda zaman birkaç güvenlik önleminde bahsetmemek olmaz. Firmanın da belirttiği üzere, sitenin bulunduğu her bağlantı sizi şifreli bir koruma altına almıyor. Bazı noktalarda (kafeler, vb.) bir güvenlik sözleşmesine onay vermeniz gerekirken, kendinize şifre belirleyebildiğiniz noktalarda kullandığınız şifreye özen göstermeniz öneriliyor. Bu noktalar halka açık olduğundan ve çoğunlukla anonimliğinizi garanti etmediklerinden getWiFi; hacker'lara yem olmamak için dikkatli olmanız, yoksa sosyal mühendislik ve veri madenciliği sayesinde özel bilgilerinizi erişilebileceği uyarısını yapıyor. Aynı zamanda bazı noktaların şifrelenmemiş kişisel (ev, işyeri, vb.) bağlantılar olabileceğini

hatırlatmakta fayda var. Yani güvenlik konusunda dikkatli olmak yine son kullanıcıya, yani size kalıyor.

Eh, artık kablosuz bağlantı problemlimize çare bulduğuna göre, haritada bize en yakın kablosuz bağlantı parkı bulup internet radyosu eşliğinde kitap okumak için bir engel kalmadı sanırım. Ya da sizler kablosuz bağlantı nızla neler yapmak istiyorsanız... :) -Burak Y.





NEREDEEEN NEREYE...

GOOGLE, 4CHAN'IN KURUCUSU MOOT'U
İŞE ALDI

4chan'ı 2006 yılında, bundan tam 10 yıl önce keşfetmiştim. O zamanlar "internetin gerçek hayata sızması" dediğim durum henüz söz konusu değildi. İnsanlar başka yerde bulamadıkları, kendi yarattıkları özel ve acımasız bir mizah kültürüyle yoğrulmuş, anonim ve sosyal sonuçlardan çekinmeksizin ifade ettikleri "gerçek" görüşleriyle, son derece özgürleştirici bir tartışma, dalga geçme, öfke kusma, akıl savaştırma platformu oluşturmuştu.

O zamanlar bu oluşumun orijinal değil, 2chan adlı Japon Imageboard'undan kopyalanmış bir konsept olduğunu biliyordum ama bu dahiyane sistemin İngilizce tabanlı halini oluşturan ve devam ettiren adamın kendimden çok da büyük olmayışını, aynı mizah ve anonimlik anlayışını benimseyen "moot" adlı adminlini takdir ediyordum. Gerçek adının "Christopher Poole" olduğu iddia edilen (hâlâ kesin değil) moot'la benim bir derdim yoktu. Fakat yıllar geçtikçe belki baktığımdan, belki internet kültürü artık Reddit'in "meme"

kanseriyi (heh, "meme kanseri") gerçek dünyaya sıçramaya başladığından, belki kendi anlayışına göre olgunlaştığından 4chan'den gitgide uzaklaştı. Sonunda da yakın zamanda büyümeye çalıştığı başka siteler batınca 4chan'ı, 2channel'in kurucusu ve anonimliğin büyük savunucusu Hiroyuki Nishimura'ya satın ortaklıktan bir süreliğine kaybıldı.

Şimdi ise moot, değişik bir yüzle yeniden ortaya çıkıyor. Bir zamanlar anonimlik, özgürlük ve zıplığın internetteki yüzü olan genç, artık sosyalliğin, kimlik etiketlerinin ve sorumluluğun ana damarı Google'ın bir çalışanı. Tam olarak ne yapacağı henüz açıklanmadı fakat Google kendisini yaşamakta olduğu New York'tan alıp ülkenin öbür tarafına taşıdı ve Google'ın "yayın, görseller ve paylaşım" bölümünün başkan yardımcısı Bradley Horowitz'in yanına yerleştirdi. 4chan ve başarı göremeyen Canvas'tan sonra teknik olarak hayatında ilk defa "gerçek bir iş" sahibi olacak moot için, gelecek nasıl olacak göreceğiz. -Erim

@CI KAYBIMIZ

E-POSTANIN MUCİDİ RAY
THOMLINSON'I KAYBETTİK

Elektronik posta hizmetleri artık küresel varoluşumuzun o kadar elzem bir teknolojiksi ki, büyük ihtimalle bir günlüğüne erişememek dünyanın tüm yapısı sekteye uğrar. Ve şahsen ben de görmedim ama evet, bunun olmadığı zamanlar da vardı. 1971'de sistemli icat edilip ilk e-postayı atan mucit Raymond Samuel Tomlinson, 5 Mart tarihinde, Massachusetts'teki evinde kalp krizi geçirerek hayatını kaybetti. 74 yaşındaydı.

Ray 1967'de Bolt, Beranek and Newmann adlı yazılım şirketinde işe girdiğinde 26 yaşındaydı. BBN'de işi, o zamanlar internetin ilk prototipi sayılabilecek ARPANET'te kullanılması için TOPS-20 (TENEX) işletim sisteminin TELNET ve ARPANET Ağ Kontrol Programı yazılımlarını hazırlamaktı. E-postanın temelleri sayılabilecek ilk hareketti, aynı ağı paylaşan bilgisayarlar arasında dosya gönderip almayı sağlayan CPYNET programını yazmak oldu. Daha sonra, gürültüden gelen bir istek üzerine, o zamanlar bilgisayarların işlem gücünü daha etkili kullanmak adına, aynı bilgisayarı birkaç kişi kullanan grupların aralarında sanal ortamda mesajlaşabilmeleri için yaratılan SNDMSG protokolünü, TENEX sistemine adapte etmesi istendi. Ray bu noktada dahiyane bir sistem kurdu ve daha önce CPYNET için yazmış olduğu kodun bir kısmını buraya adapte edilip mesajların başka bilgisayarlara da gönderilebilmesini sağladı. Bu sistemle tarihin ilk e-postası da atan kişi oldu. Bu arada komik bir detay: ilk e-posta test amaçlı olduğundan, Ray'ın anılarına göre içeriği "QWERTYUIOP" gibi bir şeymiş. Sonradan kaybolan ve bir kaydı bulunmayan bu tarihin ilk e-postası için Ray, "içerdiği unutulabilir bir şeydi, dolayısıyla ben de unuttum" demiş. -Erim



HAYAL ETTİ, YAPTI

Tomlinson aynı zamanda bir bilgisayar ağında kullanıcı hesabını, kullanılabilecek makineden ayırtırmak amacıyla @ sembolünü kullanmasıyla @ işaretini popülerleştiren adam olarak bilinir. O zamanlar neredeyse hiç kullanılmayan sembol, Ray'ın ilgisini çekmiş çünkü "klavyedeki tek ilgisiz" ymış.

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

...

</BODY>

</HTML>

BOŞUNA DEMİYORUZ "GÜNCELLEYİN" DİYE!

DROWN SALDIRILARI 11 MİLYON OPENSLL HTTPS SİTESİNİ SALDIRIYA AÇIK HALE GETİRİYOR

Bilgisayarınızda kurulu olan değişik uygulamaların, sizi güncelleme kurmanız gerektiği konusunda neden inatla ve sıklıkla uyardığını hiç merak ettiniz mi? İşte böyle şeyler olmasını diye! OpenSSL'in antik güvenlik protokolü SSLv2'yi çalıştıran tüm sunucularda bulunan devasa bir güvenlik açığı ortaya çıktı ve bu ay itibarıyla, taranabilir internet üzerinde bu zafiyeti halihazırda taşıyan 11 milyona yakın sunucu var.

1 Mart tarihinde uluslararası bir araştırma grubu tarafından varlığı açıklanan DROWN, adını "Decrypting RSA with Obsolete and Weakened eNcryption" (Eski ve zayıf şifreleme kullanan RSA sistemleri çözmek) açılımından alıyor (bayağı da havalı bir kısa isim, kabul etmek lazım). Özetle, internet güvenliğini temellerinden olan SSL ve TLS şifreleme protokollerini kullanan HTTPS ve diğer servisleri etkileyip, saldırının kullanıcının yaptığı her hamleyi gözlemlemesini sağlayan bir saldırı DROWN.

Aynı zamanda bayağı da etraflı bir saldırı. Aynı güvenlik anahtarını paylaşan farklı servisler üzerinde çapraz etkililik gösterebiliyor. Örneğin, HTTPS sunucunuz güvenli olsa dahi, aynı anahtarları kullanan bir email sunucunuz varsa ve SSLv2 kullanıyorsa, DROWN buradaki zafiyetten faydalanarak email sunucunuza da hedefleyebiliyor. Zafiyetin fark edilmesi üzerine yapılan bir araştırma göre, şu an tarayıcı sertifikaları olan HTTPS sunucularının %11 DROWN saldırılarına açık, fakat bir %11 de başka portlardaki ortak anahtar kullanan farklı servislerden geliyor.

PEKİ KİMLER RİSK ALTINDA?

Öncelikle, eğer bir sunucu işletmiyorsanız, DROWN hakkında endişelenmeniz için fazla sebep yok (yine de güncellemelerinizi yapın ve tarayıcılarınızın en güncel olan TLS 1.2 protokolüne alın - yaygın olarak kullanılan tarayıcıların

çoğu için, bu normal güncellemelerin içinde dağıtılmakta). Saldırı SSLv2'yi destekleyen, bilinen tüm SSL/TLS uygulamalarında çalışıyor, özellikle de Mart 2015'ten önceki tüm OpenSSL sürümlerinde özellikle etkili.

Eğer bir Apache sunucunuz varsa, önce üzerinde ne çalıştığını kontrol etmelisiniz. Apache HTTPD 2.4 versiyonlarında SSLv2 her durumda kapalı olduğu için ortada bir problem yok, fakat mesela Apache HTTPD 2.2 ve alt versiyonlarını kullanıyorsanız SSLv2 otomatik olarak açık geliyor. Bana sorarsanız, SSLv2'yi zaten kullanmıyor olmanız lazım, dolayısıyla OpenSSL güncellemesini kurmanız yanı sıra, sunucunuzun terminaline "SSLProtocol All -SSLv2" yazarak bu hizmeti tamamen kapatsanız en sağlam olur.

Özetle, OpenSSL 1.0.2'den önceki bir sürümü kullanıyor iseniz, derhal güncelleme yapmanız şiddetle öneriyorum. "Beni kim hedef alır ki" demeyin, evinde SHODAN ile oynayan meraklı gençlerin ne derece can sıkıntısıyla boşbuştüğünü kestiremezsiniz :) Dolayısıyla Ocak 2016 sürümü

olan 1.0.2f veya 1.0.1r sürümlerini kullanıyorsanız, risk altındasınız.

Yakın tarihten Heartbleed bir, bu olay iki olsun! artık bize kullandığımız yazılımları düzenli olarak güncellememiz gerektiğini, o güncellemelerin her zaman sadece görsel arayüz için daha sevimli butonlar veya animasyonlardan oluşmadığını hatırlatılan yönüyle işimize yarayan olaylar olsun bunlar. İşin komik tarafı, Heartbleed'den sonra herkeste bir güncelleme modası başlamıştı ki bu da iyiydi, ama şimdi moda geçmiş gibi görünüyor. Zira OpenSSL ekibinin geçen sene yine bu ay ortaya çıkan FREAK ve ondan önceki POODLE açıklarını yayınladığı Mart 2015 güncellemesini kurmamış, saldırıya açık 4 milyon sistem hâlâ internette. Hatta bu zafiyet ilk duyurulduğunda, Yahoo, Alibaba, Weibo, Sina, BuzzFeed, Flickr, StumbleUpon, 4Share ve Samsung'un satileri de saldırıya açık durmadıysa. Bu da sizin verilerinizin de tehlikeye atılması demek. Dolayısıyla boşuna demiyorum arkadaşım, GÜNCELLEYİN diye! O yüzden lütfen, derşeyir bir mola verin ve gidip güncellemelerinizi yapın. -Erim

The screenshot shows a network traffic analysis tool interface. The main pane displays a list of connections, with one highlighted in red. The details pane on the right shows the attack vector, including the use of SSLv2 and the resulting error message 'SSL_ERROR_SSL: error:14090086:SSL routines:ssl3_read_bytes:tlsv1 alert (unknown error code)'. The interface also shows the source and destination IP addresses, ports, and the protocol used (SSLv2).

Test yapmak isterseniz, açığı yakalayan ekibin yayınladığı DROWN Detection Tool'u GitHub'da bulabilirsiniz

TRANSİSTÖRLER VE ÖTESİ: İŞLEMÇİLER

Moore'un yasasının bittiği yerde kafa
karışıklığı başlar

-Rafat MAZLUM

Seygili okur, bilgisayarlar nasıl çalışır? Bu öyle geniş bir soru ki, tek cümlelik bir yanıt da olabiliyor, sekiz senelik yüksek lisans gerektiren bir yanıt da. Bu ay, yanıtın kalbinde yer alan, her bilgisayarın en kritik noktasını araştıracağız. Bilgisayarın bilgi sayan kısmı, merkezi işlem ünitesi, yani daha iyi bilinen adıyla CPU!

Şimdi, bu yazıda "CPU nasıl çalışır, arkasındaki teorik detaylar nelerdir?" gibi sorular yerine, daha ziyade "Dört yıl önce topladığım bu bilgisayar artık yeni oyunları çalıştırmıyor, yenilemem gereken parçalar arasında işlemci de var, ne yapmalıyım?" sorusuna eğitici yanıtlar vereceğini umduğumuz bir rehber sunmak amacımız. Teknoloji elbette çok hızlı ilerliyor ve bu rehberin 2-3 yıl sonra tamamen geçerliliğini yitirmiş olma ihtimali elbette var, fakat şimdiki teknolojiniz üzerinden konuşacaksak, bu rehberi bitirdiğinizde piyasadaki değişik işlemci modelleri arasında hangisini seçeceğinizi hakkında kafanızda soru işareti kalmamış olmasını umuyoruz. O halde daha fazla vakit kaybetmeden başlayalım!



İSLEYEN İŞLEMÇİ İŞİLDAR

İşlemci, adı üstünde, işlem yapar – veriyi işler, “bilgi-sayar” dediğimiz bu cihazın, bilgili sayan, ayıran, yaptığınız herhangi bir işlemi bilgisayarı anlayabilen elektrik sinyalleri düzeyinde gerçekleştiren parçasıdır. İşlemciler görmeye alıştığımız çelik dikdörtgenler halinde bize ulaşsa da, özel aletler olmadan milyonlarca, hatta milyarlarca kazanarak oluşturulan milyonlarca, hatta milyarlarca transistör bulunur ve bunlar elektrikli iletilmesi için belirli koşullar gerektiren çok karmaşık mimari tasarımlarla, katman katman dizilerek işlemci dediğimiz yapıyı oluşturur. Bir işlemcinin kalitesini belirleyen tek etmen olmamakla birlikte, genelde devredek transistör sayısı arttıkça, işlemcinin karnajadığı ve aynı anda gerçekleştirebildiği işlem yükü de artar. Örneğin, Intel’in 1971 tarihli ilk işlemci olan Intel 4004’tü, 2.300 transistör varken, günümüzde aynı markanın en leri model olan **Xeon Haswell-E5**’in içinde 5.560.000.000 transistör bulunur.

Fakat dediğimiz gibi, markette CPU’lar arasında dolaşırken, sizi cihazların transistör sayısı ilgilendirmeyecek. Peki ne ilgilendirecek?

SAAT HIZI: HER ŞEY O KADAR BASİT DEĞİL

Diyeelim karşınıza o an piyasada rağbet gören iD işlemci alırsınız ve aralarında bir karıştırmaya yapmak istiyorsunuz. Olaya yabancı olanlar için, ilk bakılan yer çoğu zaman işlemcilerin “saat hızı” dediğimiz, MHz veya GHz üzerinden hesap edilen değer oluyor. Saat hız, işlemcinin saniyede yapabildiği “saat döngüsü” denilen, işlemcinin ritmini belirleyen değerdir. Eskiden, çoğu işlemcinin mimarisi zaten birbirine benzer iken, işlemciler arasında kıyaslamaya yapmak için saat hızına bakmak bazen yeterli oluyordu. Fakat günümüzde, emval çeşit mimari, çekirdek yapısı ve ek özellikler içeren işlemciler arasında bunların döngü hızı, ne kadar iş yükü kaldırabilecekleri hakkında bize çok yeterli bir yanıt vermiyor. Örneğin, daha fazla çekirdekli ve daha geniş bir önbelleği olan bir model, kıyasla daha düşük bir saat hızına sahip olduğu bir işlemcinin daha güçlü sonuçlar verebilir.

SAATLERİMİZİ AYARLAYALIM

Ayrıca, saat hızı sabit bir değer değil “Overclocking” tabirini birçokunuz duymuştur. Daha az kullanılan “underclocking” tabiriyle birlikte bu iki konsept, işlemcinin fabrika ayarlarındaki

güvenli saat hızının kullanıcı tarafından değiştirilip işlemcinin daha yavaş veya –devreleri yakma riskini göze alarak– ayarlı olduğundan daha yüksek devirlerde çalıştırılmasına denir. Daha sonra Intel’in model isimleri kısmında da değineceğiz ama bu hız ayarını değiştirmenize izin veren ve vermeyen farklı ürün modelleri var. Eğer sizin CPU’nuz modifikasyona izin veren bir modelde, overclocking diyarında ufak testler yapmak için keşfe çıkabilirsiniz. Fakat şimdi ona giresek çıkamayız, o yüzden biz fabrika ayarlı işlemcilerle devam edelim.

SEÇMECE BUNLAR ABLA, SEÇMECE!

Size ilginç bir bilgi: Tüm o karmaşık yapılarına karşın, işlemcilerin üretim süreci henüz kusursuz değil. Sonuçta, ortalama bınak ucu kadar bir yüzeye, milyarlarca transistör sığdırmak tahsisediyor. Böyle bir işlem sonucunda, Grönlende mutlak üretim hataları oluyor. Bunlar işlemcileri çalışmaz haldе bırakmaktan sadece performansını hesap edildenden biraz düşük kalmasına kadar çeşitlenebilir. Üreticiler, bir grup işlemcileri ürettikten sonra bunları özel cihazlarda performans testlerine tabi tutarak, her ayrı üniteyi üretimde yüzde kaç performans kaybına kurban gittiğine göre sınıflandırıyor. Örneğin, Intel’in i5/i7 modelleri arasındaki fark, esasında bu noktada ortaya çıkıyor: Halihazırda Intel’in ürettiği tüm i5 ve i7 model işlemciler, aslında i7 standartlarında olacak şekilde üretiliyor. Daha sonra üretimde ortaya çıkan “kusurlu” modeller, performans kaybı seviyesine göre i5 kategorisine düşürülüyor. Yıllardır CPU üretiminde uygulanan bu yöntem de “binning” adı veriliyor.



Rosindeli cihaz “Centaur Thermo” CPU’ları performans testlerini kapalı olarak yapan makinelere dayanır

SAAT TEMALİ ESPRİM KALMADI

Peki saat hızı ne zaman göz önüne alınır? Benzer mimarlara sahip, birbirine yakın zamanda piyasaya çıkmış çekirdek sayısı vb. diğer değerleri aşağı yuları denk olan iki model arasında, saat hızı karşılaştırmak yerinde olacaktır. Aynı çekirdek sayısı ve mimariye sahip iki model arasında, saat hızı yüksek olan kazanır.

İZMİR’DE GEDEM DENİR: ÇEKİRDEK SAYISI

Hah, saat işini gözdük derken bir de bu olay var. Yıllardır duyuyoruz, “çift çekirdekli”, “dört çekirdekli” “sekkiz çekirdekli” diye ve çoğumuz fazla çekirdek sayısının daha yüksek performans anlamına geldiğini biliyor gibi, ama neden ve nasıl deseniz, çoğu kafa dan “ya çok çekirdek, az çekirdekliye iyidir abl işte sonuç olarak” gibi yanıtlar duyarız. Maç izlerken evet, fakat sistem performans söz konusu olunca durum

her zaman böyle değil.

Çekirdek sayısı, özette işlemcinin üzerinde aynı anda yapılan değişik işlemlerin, ortalama sistem performansına ne kadar etkileyeceğini belirliyor. Esasında, örneğin çift çekirdekli bir işlemci, adeta birbirine bağlı iki işlemci gibi iş görüyor. Aslında birden fazla fiziksel işlemci soketi anakartlar içeren sistemler yıllardır var, fakat bunların çoğuna, bağlantı, iletim, uyumluluk ve güç sorunları hesaba dahil olunca, bu tür sistemleri yalnızca süperbilgisayarlar ve benzeri sistemlerde görüyoruz. Çift çekirdekli olan ise bu problemleri kısmen çözüyor. Çalışan bir program veya işlem, çekirdeklerden birisini ilgilil edenken, diğer çekirdek kullanmakta olduğunuz bir başka yazılıma işlem yeri açarak, aynı anda birkaç işi birden yürütmeyi sağlayabiliyor.

Günümüzde, oyun oynamak isteyenlerin için ideal olan dört çekirdekli bir işlemci gibi görünüyor. Aynı zamanda mimarisi, saat hızı ve önbelleği daha iyi olan bir işlemci, tek avantajı çekirdek sayısı olan bir işlemciye karşı oyun dünyında her zaman kazanacaktır. Tek çekirdekten çift çekirdeğe geçtiğinizde fark edeceğimiz performans artışı hayat görüşünüzü sorgulatacak ciddiyette olacaktır, fakat çift çekirdekten dört çekirdeğe geçtiğinizde o kadar büyük bir fark göremeyebilirsiniz (gerçi bunun önemli bir sebebi de çoğu programın iki çekirdekten fazlasını kullanacak şekilde hazırlanmaması).

Peki dört çekirdekten fazlası tamamen gereksiz mi? Video düzenleyen, 3D render alan, sistem yoruca görsel işleri uğraşan insanlar için, daha fazla çekirdek daha avantajlı olabilir, fakat sadece oyun anlamında bakıyorsa Intel’in Core i5 ve i7 2000 serisinden herhangi bir işlemci fazlasıyla işinizi görecektir

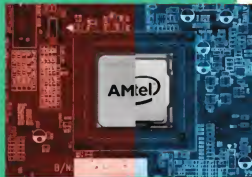
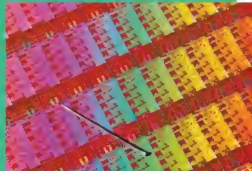


ADINDA “HYPER” GEÇİYORSA İYİDİR HERHALDE!

Fiziksel çekirdekler dışında, bir de 2002 yılında Pentium 4 HT modeline piyasaya gelen, AMD’de ise Symmetric Multithreading (SMT) adıyla geçen Hyper-Threading teknolojisi var. Bu özellik, işlemcinin her tek çekirdekli sisteme iki farklı mantıksal çekirdek gibi gösterip, değişik çekirdekleri atanan farklı işleri yerli gelince işlemcinin çağırarak performans artışı görmezi sağlayabiliyor. Bu özellik, oyunlarda



Dünya editör, model numarası-
rındaki rakamların büyük
bir kısmı her günün daha iyi
olduğu anlamına gelmiyor.



Yükseklikte ilgili yapayalnız ve büyük hata "pandemi"
yadır "pandemi" olarak olur. "Kaç yıla bir diyorsun
gelmeyecektir" - bu arada "pandemi" olarak olur.

AMD'de ise işler daha basit. Örnek olarak, son
serilerinden FX-8350'ye bakalım.
-Burada FX serisi
-İlk sayı olan 8, çekirdek sayısı
-Sonrakı 3, nesli sayısı (ne kadar yüksek, o kadar
yeni)
-Sondaki 50 ise model numarası

Aynı zamanda, AMD işlemci isimlerinin son-
larında "M" veya "K" harfleri görebilirsiniz. "M"
işlemcinin laptop'lara özel yapıldığını, "K" ise
aynı Intel'de gördüğümüz gibi, cihazın overclock
edilebilirliğini gösterir.

TİK-TOK

Geliştir, küçült... Geliştir, küçült... Intel'in 2007
yılından beri takip ettiği bir milliyetçilik fel-
sefesi olarak "tick-tock" desiklerini yaklaşımları
bilimlerde fayda var. 2007'deki P6 mimarisıyla,
öncelikle gelen mimarinin küçültülmesini üretken
Intel, buradan itibaren Merom, Penryn, Nehalem
diye devam eder her nesilde bu saat gibi
işleyen ikili düzeni bozmadan devam etti. Her
"tick" önceki modelin aynı mimariye sahip fakat
küçültülmüş hali olarak karşımıza çıkarken,
her "tock" ise yeniye bir mimari getiriyordu.
Bu sistem, 2006 başından günümüze kadar
sayılı tartışılabilir isim dışında hiç şaşmadan, or-
talama 12 ila 18 ayda bir piyasaya yeni bir "tick"
veya "tock" düğmesi ile düzenini sürdürdü.

KAVGA BAŞLAMADAN ÇEKİRDEK KAPAYIMI: INTEL VS. AMD

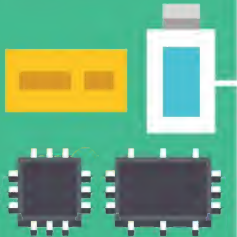
Pekili, hadi bakalım, haydi hopalaaaa, geldik
milyon, hatta milyar dolarlık soruya: Grafik mi
önemli? Yok yok, pardon: INTEL MI AMD MI?

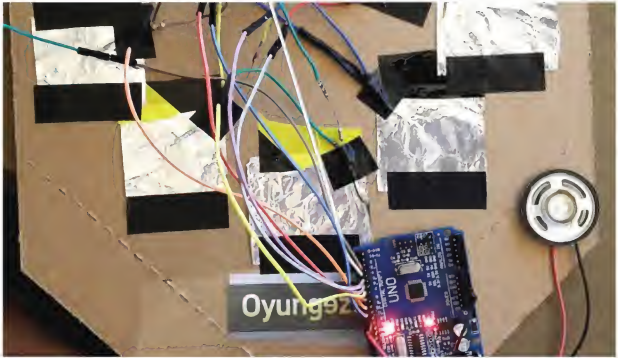
Aslında bu, yalnızca teknik anlamda bakıl-
duğunda yanıtlanması zordan da öte, imkânsız
bir soru. Zira ikisi de işlemci üretiyor, ve teorik
olarak, ikisiyle de -afedersiniz ama- beyyir gibi
işlem gücü elde etmeniz mümkün. Hele oyun oy-
namak söz konusu olduğunda, günümüzde bir
işlemciden bekleyeceğimiz performans, cidden
zaten o kadar da yüksek değil ve iki markanın da
size şu an 4K çözünürlükte 60, hatta aklınız kaçır-
dıysanız 120fps sunabilecek işlemcileri mevcut.
Ghz veya başka bir ölçüt vermiyorum burada,
zira bunların tek başına bir şey ifade etmediğini
az önce gördük.

Burada bir karar vermemizi sağlayabilecek asıl
kustas, para. Nihayetinde bilgisayar toplamaya
ayrabileceğiniz sınırlı bir bütçeniz olduğuna var-
sayarsak, alacağınız cihazın marka ve modelini
belirleyen temel şey, para oluyor. Şöyle bir özet
verebiliriz: Bütçeniz küçükse AMD, biraz daha
ödeyip yüksek performans istiyorsanız Intel.

AMD'nin makul fiyatlı işlemciler söz konusu

olduğundaki fiyat/performans oranıyla yarışmak
zor, bunu da birkaç modeline göz atarsanız net
bir şekilde görebilirsiniz. Dolayısıyla eğer orta
hali bir ekran kartınız varsa ve oyunlan en yük-
sek grafik ayarlarında oynamak zorunda hisset-
miyorsanız, AMD modellerine göz atabilirsiniz.
Daha yüksek performans vadeden AMD işle-
mciğinde ise optimizasyon o kadar iyi değil ve
model yükseldikçe fiyat/performans oranlarında
gitgide kaybetmeye başlıyor.





DOKUNMATİK PİYANO

CHOPIN YAŞASAYDI ARDUINO'YA İTHAFEN BESTE YAPARDI

Cowabunga, sevgili okurlar! Ellerinizle iş yapmak güzeldir. Bilgisayarda bir şeyler yapmak elbette hoş ama yarattığınız şeylere dokunabilmek ayrı bir zevk. Bu ay, parmaklarımızı biraz çalıştıralım yapıyoruz. Piyo no çalmak istediniz mi hiç? Yanıtı hayır olan varsa bile bu projeden sonra fikri değişecek; çünkü bu ay Arduino ile çok sevimli bir elektronik piyano yapıyoruz! (Ha, diyorsanız ki "kardeşim benim sevimli mevimli olmasın, metaliçi adamam ben, piyanolu metal müzik yapacağım bununla ben", sizi mi kıracağız, kendinizekinke kurukafa desenleri falan çizersiniz... Gerçi yok ya, o zaman da sevimli olur bu. Kaçarı yok arkadaş, sevimmilikten kurtulmuyor bu proje.)

PLAN & ŞEMA

Yapacağımız cihazın çalışma prensibi büyüleyici şekilde basit: Vücudunuzda düşük bir elektrik yükü var ve piyanomuzun her "tuşu", bu yükü algılayacak iletken bir yüzeyden fazlası değil aslında. Yüzeyleri iletken jumper kablolarımızı ve dirençlerimizi Arduino'nun giriş pinlerine bağlayarak, tuşlara dokunduğumuzda Arduino'nun yüzeylerdeki elektrik yükünün arttığı anları yakalamasını sağlayacağız. Yazacağımız basit kod sayesinde de bu yük değişimi algılandığında karta bağladığımız piezo hoparlörümüz farklı güçlerde akım alarak farklı ses tonları çıkaracak. Basit, eğlenceli ve dilediğiniz kaliteye hoparlörler ekleyerek geliştirebileceğiniz bir proje bu. O halde haydi dirençleri!

MALZEME LİSTESİ

- 1 x Arduino Uno (en uygun fiyatlı orijinal modellerini robotistan.com'dan bulabilirsiniz) • 8 x 22 Megohm (2.2 MS2) direnç
- 1 x piezo buzzer • Alüminyum folyo • Band • Biraz karton • Kırpeten • Makas

Tüm dirençlerin bir tarafı PIN 2'ye bağlı



TUŞLARIMIZI HAZIRLAYALIM

Çoğu evin mutfağında bulunan standart alüminyum folyoyu alın ve 5x5 cm'lik birkaç kare kesin. Karelerin kenarları 5 cm'den kısa olmamalı, ama 8-9 cm'den de uzun olmamalı. Ben 7 tane kestim, siz sahip olduğunuz Arduino modeline göre kullanmak istediğiniz tuş sayısını kendiniz belirleyebilirsiniz. Mesela eğer siz Arduino Mega varsa, ardından yapacağımız sistem ve oturtacağımız kod ile çok daha fazla düğmesi ve

PIN 2, ortak "Send" pini. PIN 3 ise ilk giriş pini. Tüm dirençlerin bir tarafı Pin 2'ye bağlı olacak.

dolayısıyla ton aralığı olan bir kurulum tasarlamamız da mümkün.

KABLOLARIN KURULUMU

Şimdi. Her tuş başına ikiye kablo ve birer dirence ihtiyacımız olacak. Yani benimki gibi 7 tuşlu bir proje yapıyorsanız, 14 kablo ve 7 direnç hazırlamalısınız. Kabloları çok kısıtlı olarak seçmeyin, tuşların üzerinden birbirlerine değebilecek olmaları, şimdi bağlantıları kurma zamanı.

Bunu yapmanın iki yolu var. Eğer yazıyı okuyan ve ne yaptığını iyi bilen bir yetişkinse, bağlantıları lehim kullanarak yapmanız önerileceğim. Çoğu kişinin tahmin edeceği üzere, lehim yapmak biraz riskli olabiliyor, dolayısıyla eğer yazınız daha genç ise veya sakarlığıyla tannan biriyse, bağlantıları lehimsiz de yapabilirsiniz.

Direnç modülünüzü alın ve iki ayağına da birer kablo bağlayın. Lehimle bağlıyorsunuz



Her tuş için bir direnç, iki kablo. Direncinizin bir ayağı hafif dışarıda kalsın.

lehimmiyem, öyle yapmayacaksanız da, direncin ayaklarını kabloların uçlarına dolayın.

Dikkat etmeniz gereken bir detay var: Direncinin bir ucunda, kabloyu en uca değil, biraz ortaya doğru bağlamalısınız. Yani direncin bir ayağı, bağlantıdan sonra devam edip kenardan "sarkacak". Çünkü bunları daha sonra tuşlarınıza saplamamız gerekecek.

TUŞLARI BİTİRELİM

Şimdi, dirençlerin birer tarafında "sarıktık" biraktığımız birer bacağı alıp, bunları tuşlarınıza saplıyoruz. Her tuşa bir direncin ayağını saplayıp, sonra bant ile tuşları ve onlara bağlı devreyi karton yüzeyimize sabitliyoruz. Devrenin üzerine bantla kapattırsanız, hangi kablounun hangi uca bağlı olduğunu bildiğinizden emin olun! Bu

şekilde tuşlarımızın hepsini, alüminyumun biraz mutlaka dışarda olacak şekilde yüzeyin üzerine sabitliyoruz.

Bütün tuşları kablolarla bağladıktan ve yüzeye bantlama işlemleri bittikten sonra, hani o dirençlerin alüminyumuna taktığımız ayak vardı, bir de DİGER ayağa takılı kablolarımız vardı ya? Hah, işte şimdi o diğer, bostaki ayakları alıp, bir tuştan yandıkine, oradan yandıkine, böyle böyle tüm tuşların bostaki kablolarını tek bir kablo haline getirecek şekilde bağlıyoruz (yine, ya lehim ya bükme yoluyla).

ARDUINO BAĞLANTILARI

Az önce birleştirdiğimiz ortak sinyal dönüş kablosunun son ucunu alıp, Arduino'muzun 2 No'lu pinine takıyoruz. Şimdi, geri kalan, tuşlara

sapladığımız direnç ayaklarına bağlı kabloları alıp, en solda kalan tuşun kablosundan başlayarak Pin 3'ten, Pin 10'a kadar hepsini Arduino'nun güç pinlerine bağlıyoruz. En soldaki tuş, Pin 2'yle başlayacak, sağa doğru Pin sayıları yükselecek.

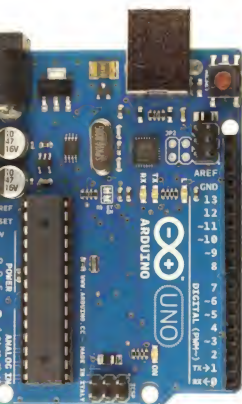
Şimdi buzzer modülünü alıp - pinini Arduino'nun GND pinine, + pinini A4'e bağlıyoruz. Artık işin fiziksel kısmı hazır!

KODU YÜKLE, TANK!

Şimdi, Arduino'ya neyin ne olduğunu ve nasıl kullanacağını anlatmamız lazım. Kodu hazırlayıp, internete yükledim. tinyurl.com/ogz102-yapboz adresinden indirip, geçen ayki yazıda anlattığımız gibi Arduino'nuzu bilgisayara bağlayıp yükleyebilirsiniz. Kodun etrafında "\\" işaretleriyle ayrılmış yorum kısmından göreceksiniz. Onları okuyup, yorum nasıl çalıştığını anlayın. Aynı zamanda, projede kullanmak istediğiniz ton skalasını seçmek için kodun bir kısmındaki yorum işaretlerini kaldırmanız gerekecek. Hep dediğim gibi, projenin çalıştığını gördükten sonra kodun sağını soluğu biraz değiştirin ve nasıl çalıştığını, nasıl değiştirilebileceğini, hatta nasıl geliştirilebileceğini anlamaya çalışın.

TEST ZAMANI!

Her şeyi doğru yaptıysanız, kodunuzu Arduino'ya yüklediğinizde, birkaç saniye sonra klavyeniz çalışır halde olacaktır. Üzerini de istediğiniz şekilde süslemekte serbestsiniz :) Dilerseniz, geçen aylarda anlattığımız yöntemlerle tuşlarınızda LED ışıklar ekleyebilir, birden fazla buzzer modülü ve daha fazla tuş ile daha karmaşık bir piyano elde edebilirsiniz. Önümüzdeki ay görüşmek üzere! -Erim

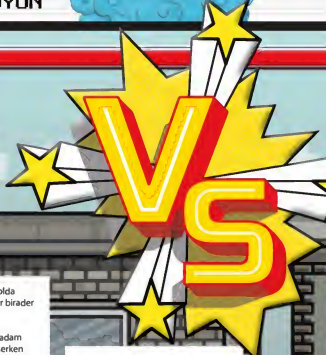


PIXEL

DÜNDEM // YAZIT // KONSOL // OYUN



DEVIL MAY CRY



Ömer: "Emre duyduğuma göre sağda solda Dante şöyle böyle diyormuşsun. Hayırdır birader sen ne iş?"

Emre: "Ben öyle gereğinden fazla artist adam seviyorum Ömer. Ne o öyle şeytan keserken pizza yemeler falan? Samanosuke'ye baksın da adamlık, efendilik öğretilir biraz."

Ö: "Ya şimdi Onimusha'ları da çok sevmiyorum gibi yapamayacağım. Samanosuke efendiliğiyle, Takeshi Kaneshiro'nun karizmasıyla kalbimizde farklı bir yere sahip. Ama sorarsan ki 'şeytan keserken pizza yemek ister misin, istemez misin?' diye, özellikle de pastırmalı sucuklu falan bir pizzaysa hayır diyemeyeceğim. O 3'ün tek-meyle telefon açmalı, bilardo toplarıyla düşman kesmeli girişini hiçbir şeye değişmem. İnsan nasıl sevmez ki böyle saçmasapan sahneleri ^_>"

E: "İyi de biz sana pizza yeme demiyoruz ki, hobi olarak gene ye. Ama işle yemeği birbirine karıştırma be dostum, mesai saatinde yemek yenir mi? Bak adamcağız feodal Japonya'yı kurtardığı yetmiyormuş gibi modern Paris'i de kurtardı ama Dante'nin artistliğinden eser yok. Gerçek karizma vakurlukla olur. Hem olay sadece başkarakter değil ki, oynanış olarak da Onimusha'nın yanında sönük kalıyor DMC."

Ö: "Aaa bak şimdi Dante'yi de ayrı severim Samanosuke'yi de, DMC'nin de mekânlarını, genel atmosferini falan çok severim Onimusha'nın da. Amma ve lakin iş oynanışa gelince orada bir duracaksın. Çünkü aksiyon türü dediğin teknolojiyle beraber gelişen bir tür. Eski DMC'lerle

eski Onimusha'lar denk sayılır hadi birbirine de DMC serisi 3'le birlikte çok acayip oldu. Vuruş hissidir, silah ve kombo çeşitliliğidir falan derken DMC'lerin gazının ve kompleks yapısının Onimusha'larda olmadığını kabul etmek gerek derim ben."

E: "Ömerim ben LPG'yle mi çalışıyorum, napayım gazı allasen? Oldum olası ölüm tehdidinin, özellikle de cehennemden gelen zebanilerin olduğu yerde espiriler yaparak hayatta kalınmasına kılm ben. Zebani dedim mi üç tanesi seni kuşattı mı korkacaksın. Benim oynarken korkmam, gerilemem, aynı tehdidi yaşayıp gardımı almam lazım. Karakter çeşitliliği, vuruş hissi, silah upgrade'leri diyorsan da alışı var Dawn of Dreams'de. Üzerine de iki kişilik modu ekle üstelik. Bak bitireli iki sene oldu, hâlâ arkasından ağlıyoruz nişanım!"

Ö: "Şahsen Amerikan üçüncü sınıf aksiyon filmlerindeki en gümbür gümbür sahnelerde anlamsızca espiri yapan kahramanları da sevdiğim için Dante'nin o tuhaf kafaları aynı bir hoşuma gidiyor. Zevk meselesi tabii. Yalnız



SQUARE VE ENIX BİRLEŞİYOR!
» Yoksa JRYO'ların altın çağı mı başlıyordu?!



ATARI VS. COLECO

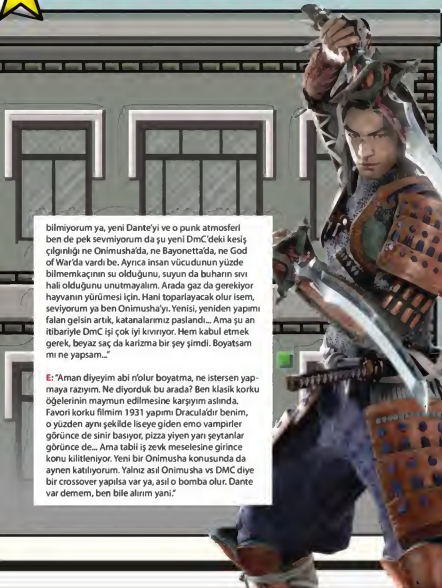
» Düşünün ki PS4'te Xbox One oyunlarını oynayabiliyorsunuz!



ANİME & MANGA OYUNLARI

» Bazılarına "shinjirare-na!!!" efekti vermek elde değil.

ONIMUSHA



bilmiyorum ya, yeni Dante'yi ve o punk atmosferi ben de pek sevmiyordum da şu yeni DmC'deki keskiçilgisi ne Onimusha'da, ne Bayonetta'da, ne God of War'da vardı be. Ayrıca insan vücudunun yüzde bilmemkaçının su olduğunu, suyun da buharın sıvı hali olduğunu unutmayalım. Arada gaz da gerekiyordur hayvanın yürümesi için. Hani toparlayacak olur isem, seviyorum ya ben Onimusha'yı. Yenisi, yeniden yapımı falan gelsin artık, katanalarımız paslandı... Ama şu an itibariyle DmC işi çok iyi kıvrıyor. Hem kabul etmek gerek, beyaz saç da karlızma bir şey simdi. Boyatsam mı ne yapsam...

E: "Aman diyeyim abi n'olur boyatma, ne istersen yapmaya razıyım. Ne diyarduk bu arada? Ben klasik korku öğelerinin maymun edilmesine karşıyım aslında. Favori korku filmim 1931 yapımı Dracula'dır benim, o yüzden aynı şekilde işeye giden emo vampirler görünce de sinir basıyor, pizza yiyen yarı şeytanlar görünce de... Ama tabii iş zevk meselesine girince konu kilitleniyor. Yeni bir Onimusha konusunda da aynen katılıyorum. Yalnız asıl Onimusha vs DmC diye bir crossover yapılsa var ya, asıl o bomba olur. Dante var demem, ben bile alırım yani."



HABERLER

■ Black & White ve Fable serileriyle tanıdığımız **Lionhead Studios** büyük ihtimalle yakın gelecekte kapatılacak. Microsoft kendisi söyledi.

■ Hayranlarının **MGS 11** Unreal Engine 4'e yeniden yapma projesi Shadow Moses iptal edildi. Sebep açıklanmadı ama sanırım hepimiz ne olduğunu biliyoruz: Konami projeyi yapanları tehdit etti.

■ **KOTOR 1**'in yeniden yapım projesi Apeiron ise şu an için iyi gidiyor. Oynanış videosu bile yayınlandı: tinyurl.com/ozg-102-d-eyron

■ Game Boy Advance'e çıkan ve hiç fena yorumlar almayan Mega Man yan oyunu **Mega Man: Battle Network** oyuncular tarafından yeniden yapılıyor. Şöyle de bir videosu var: tinyurl.com/ozg-102-mega-man

■ **3DNes** isminde, tarayıcı üzerinden birçok NES oyununu 3 boyutlu olarak oynamanıza imkan veren, bayığı beğeni toplayan bir emülatör geliştiriliyor. Şu an beta sürecinde ve henüz yalnızca Firefox için. Ve evet, 3 boyutlu dedim: tinyurl.com/ozg-102-nes-ffirefox

■ Taa 1992'de çıkan, çeşitli güncellemelerle günümüze kadar hayatını sürdüren ve şu an inanılmaz bir derinlik sunan survival türündeki **UnReal World**, Steam'e çıktı.

DÜNDEM
NİSAN 2003

SQUARE VE ENIX GÜÇLERİNİ BİRLEŞTİRİYOR

BATILILARA KARŞI EL ELE!

Ömer parti düdüğüne kafama kafama uflamayış iki dakika keser misin lütfen? Haber vermeye çalışıyorsunuz şurada. Arkadaşlar ne diyorduk, hah, sıkı durun, çünkü J-RYO'nun sahibizi iki firma Square ve Enix güçlerini resmi olarak birleştiriyor. Yani bu ne demek? Gelsin ortak proje Final Fantasy'ler, Dragon Quest'ler demek, dünya J-RYO olsun demek! ÖMER DEDİM! (-ooooohh ŞERRİ ŞERRİ LEYDİ tındırtındırı-- - Ö)

Öhm, ayıptır söylemesi biz bu haberi aldığımız gün gecenin beşer Ömer'le kutluyoruz da dergide. Moonwalk yaparken yere düşen pastaya bastığıma göre çıkartmadan habere devam etsem iyi olacak. Efendim iki firma bu kararı Batılı rakiplerine karşı koyabilmek için almış. 2000'de bu yana muhabbeti de dönüyordu zaten. Bir de Enix'in çıkışı çok geciken Dragon Quest VII ve Square'in da gışede umduğunu bulamayan Spirits Within filmi yüzünden ciddi şekilde para



kayıp yaşadığını düşünürsek alınabilecek en mantıklı karar buydu herhalde. ÖMER BU PASTAYI SEN Mİ DÖKTÜN YERE? (yaa senden kıymetli mi dostum yaaa, Square'le Enix birleşiyor abi, iki pastanın lafı mı olur?! -AYYAYYYY KOKOJAMBO AYYAYYAE-- - Ö)

Şu an kafasında kola bardağıyla oynayan Ömer'le aklımıza gelen en müthiş fikir de bir Final

Fantasy ve Dragon Quest crossover RYO'su oldu tabii. Her iki serinin de en popüler karakterlerinin bir araya gelip birbirlerinin evrenlerine gittiklerini düşünseniz bir? Olursa huzur içinde ölebilirim. Ayrıca her iki firmanın da efsane yapımcıları artık bir araya geldiğine göre, iki seri de kökenlerinden kopmadan içice şahtanı herhalde? ÖMER KAFANDAN GÖMLEK CEBİNE KOLA DAMLIYOR! (NASIL?! NE DEDİN?! DUYAMADIM?! -DAYAH-FALİFAŞLIŞKHDJAFHA MAKARENA-- - Ö)

Artık adı EnixSquare mı olur, yoksa başka bir şey mi olur bilinmez, ama bizim içimiz rahat. Ne de olsa bu kadar basit fikirleri biz bile düşünüyorsak koskoca üstatlar kolbastı oynarken bile düşünür. E hayata geçirip para basmaktan da kaçınmayacaklarına göre? ÇAL ÖMER ÇAL!!! (ikili burada döner bıçaklarıyla Avere oynama boşları)

-Emre

GERÇEKTE NE OLDU?

İki firma oyun dünyasını sarsıp SquareEnix adı altında birleşse de J-RYO adına çok da büyük işler yapamadılar. FF ve DQ crossover fikri sadece masa oyunları gibi alakasız türlerde kullanıldı. DQ serisi Batı'da neredeyse tamamen kaybolurken FF serisi ise köklerinden tamamen uzaklaşıp sıradan bir para basma makinesi haline geldi.





KONSOL

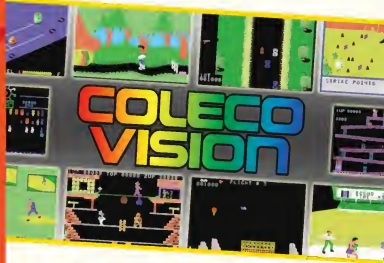
PIONEER LASERACTIVE PIONEER'İN HİBRİT KONSOL DENEMESİ

Oyun tarihini değiştiren konsollar dururken neden bu konsolu yazdığımı soruyorsunuzdur şimdi siz? Cevabını vereyim, çünkü okur isteği! Evet, yanlış okumadınız, sevgili Göktay Kan bu konsolu yazmamı rica edince kırmak olmazdı tabii. Çıkarılacak ders: Sizden de istek bekliyoruz!

Pioneer LaserActive gökku platform anlayışının hakim olduğu dönemde, 1993 yılında piyasaya sürüldü. Konsolların tek amacının oyun değil, aynı zamanda film, müzik, hatta eğitim için de araç olabileceği (ve ağır biçimde yanılacağı) fikrinin yayıldığı bir dönemdi bu. Bu yüzden LaserActive sadece oyunlar değil, karaoke sistemlerini, film ve müzik CD'lerini ve plak boyutundaki devasa LaserDisc'leri de destekliyordu.

Lakin konsolun en ilginç tarafı değiştirebilir PAC sistemiydi. Satın alabileceğiniz farklı PAC modülleriyle Sega Genesis, Sega CD, PC Engine, PCE-CD gibi konsolların oyunlarını orijinal kartuş ve CD'lerini kullanarak LaserActive'de oynayabiliyordunuz. Ne var ki konsolun kendi oyun arşivi bir hayli zayıftı. Road Blaster, Time Gal gibi FMV oyunlar haricinde başka güzel örnek veremem herhalde.

Sonuç olarak özellikle 970 dolarlık aşırı yüksek fiyatı (ki modüllerin kendileri de çok pahalıydı). LaserDisc sisteminin halkı olarak ilgi görmemesi ve kendi oyun arşivinin zayıflığı sonucu başarılı olamadı LaserActive. Yaklaşık olarak 10.000 adet kadar satıştan sonra 1996'da üretimi durdurularak başarısız konsollar mezarlığında yerini aldı. Özneyeni varsa başı sağ olsun. -Emre



ATARI VS COLECO DAVASI

BASKIN BASANINDIR

Şu an Sony'nin PS4'te Xbox One oyunlarını çalıştıran bir eklenti geliştirdiğini ve bunu satarak para kazandığını düşünün. Çarşı karışır alımlah. Ya size benzer bir durumun yıllar önce gerçekleştiğini söylesem?

O dönemler Atari'nin piyasadaki en büyük rakiplerinden bir olan Coleco, 1982'de Expansion Module #1 isimli bir eklenti duyurdu. Bu eklenti sayesinde kendi konsolları ColecoVision üzerinde en büyük rakipleri olan Atari 2600'un oyunları tam performansla oynanabilecekti. Hatta reklam kampanyaları da şu sözlerle başladı: "ColecoVision'da Atari 2600 oyunlarını oynayabilirsiniz, fakat Atari'de ColecoVision oyunlarını oynayamazsınız."

Tabii bu durumun kendilerini rekabet açısından zarar vereceğini düşünen Atari firması, 2 adet patent ve telif hakkını ihlal ettikleri gerekçesiyle Coleco'ya tam 350 milyon dolarlık bir dava açtı. Zira kazanacaklarından da gayet emindiler! Fakat Coleco'dan aldıkları cevap gerçekten inanılmazdı: "Asıl tekelisimeye çalıştığınız için biz size dava açıyoruz. Siz

bize 500 milyon dolar vereceksiniz!"

Açıkçası Coleco'nun belki haklı, belki de "yavuz hırsız ev sahibini basır" tadındaki çıkışı Atari'nin gözünü bir hayli korkuttu. Zira davayı kaybederlerse 500 milyon ödemek firmayı iflasa sürükleyebilirdi, sonuçta ellerinde yapılan şeyin bir telif ihlali olduğuna dair resmi bir kanıt yoktu. E her iki firmanın da talep ettiği miktarlar da hayli yükü olunca orta yolu bulmak adına kapalı kapılar ardında bir araya geldiler ve karşılıklı olarak el sıkıştılar. Coleco özel modüllerinin üretimine devam edecek, fakat artık Atari'nin resmi iş ortaklarından biri olarak modüllerin satışlarından Atari'ye lisans payı verecekti. Böylece artık her iki firma da kazanacaktı.

Fakat asıl bomba ise artık Atari'den resmi lisans izni alan Coleco'nun bir sonraki konsolu olan Gemini'nin ta kendisiydi. Zira bu konsol sadece Atari 2600 oyunlarını oynatan bir klondu.

Peki Atari ne mi yaptı? Tabii ki de takmadı. Coleco payını ödedikten sonra ne önemi vardı ki zaten? -Emre



Rakip firmaların birbirlerinin oyunlarını oynatabilecek sistemler geliştirerek birbirleri üzerinden para kazanması, şimdi imkânsız bir fantezi olsa da eskiden mümkündü. Mesela Atari ve Coleco gibi...

ANIME + MANGA OYUNLARI

Biri sarışın, biri bıyıklı fakat ruhları direkt Japon iki adam olarak dedik ki "hem oyunlari, hem animeleri seviyoruz, o zaman niye güzel anime oyunlari ele almıyoruz?" Sorunun cevabi karşınızda duruyor işte. Elbette yüzlerce serinin bir o kadar oyunu olunca kendi adımıza seçimler yapmak zorunda kaldık, yoksa her oyunu ele alsak dergiyi en az üç ay sadece bu dosya konusuna ayırmamız gerekirdi alimallah. E okuması ve oynaması da size kalıyor tabii... -Emre & Ömer



SAMURAI PIZZA CATS

[FAMICOM]

Çocukken pek severdim Samurai Pizza Cats'ı, yanlış hatırlıyorsam Kanal 6'da yayınlanıyordu. Aynı şekilde Mega Man türevi oyununu da. Animenin o ciddiyetsizliğini, tipi bile komik salak düşmanlarını falan birebir yansıttı. Üstelik animedeki bütün kedi dostlarımız da kullanabiliyorduk, hem de hepsinin de kendilerine özgü yetenekleriyle. İnanın neden Japonya dışına çıkmadığına en çok anlam veremediğim kalite oyunlardan biridir. Korkmayın ama çeviri yaması var. -Emre

GHOST IN THE SHELL

[PSX]

En büyük prodüksiyonlu ve en çok ses getiren anime oyunlarından birine sahip Ghost in the Shell. Hatta zamanında PSX'in yanında verilen demo CD'lerinden birine sahipseniz oynamas da olabilirsiniz. Oyunda Major Kusanagi'nin ekibinde yeni işe başlayan bir karakter ve Fuchikoma isimdeki robotlarından birini yönetiyorsunuz. Özellikle duvarlarda da ilerlenebilen aksiyonuyla, animesinin hissini iyi vermesiyle ve sağlam ara sahneleriyle övülürken, kolaylığıyla ve biraz klişe bir oynanış sunmasıyla eleştirildi. Yine de GITS sevdiyorsanız bir göz atmanız gerek diye düşünüyoruz. -Ömer

LOVE HINA: ADVANCE

[GBA]

Love Hina: Advance bir dating-sim arkadaşlar, ama pek ciddiye alınması gereken türden değil. Zira mızah yönü çok daha ağır basıyor. Görsel roman tadında ilerleyen oyunda Keitaro olarak önümüzde çıkan seçeneklerde ya da konuşmalarla hızlıca karar vermemiz gerekiyor, çünkü zaman kısıtlı. Yaptığımız seçimler de animedeki kadınlarla olan -çoğunlukla da komik- ilişkilerimizi şekillendiriyor. E oyununun çapkınlığı da dating-sim olur yani. Basit ama bir o kadar başlangıçlı bir oyun. -Emre

HAJIME NO IPPO: THE FIGHTING

[PSX]

"Bir spor animesi nasıl yapılır?"; "Bir anime ne kadar gaz olabilir?"; gibi soruların doğrudan cevabı olan Hajime no Ippo'nun PSX'teki ilk oyunu biraz normal bir boks oyunu kıvamında aslında. Animedeki gazı çok da beklemememiz gerek. Biraz da basit. Biraz da dandik. Olsun ama ya, Ippo'nun adı yeter. Biraz daha fazlasını isterseniz birkaç sene önce PS3'e bir Ippo oyunu çıktı ona göz atın. Bu, fazla retro kafalar için. -Ömer



FIST OF THE NORTH STAR

[ARC / PS2]

➤ Uzun yıllar boyunca merak ettiğim Hokuto No Ken'e biraz geç tanışsam da şu an Kenshin ile kafa patlatmaktan aldığım zevki dünyalara değişmem. Bu da çocukken bazılarını oynadığım tonlarca oyunu olan bir seri aslında ama benim favorim Arc System Works tarafından geliştirilen dövüş oyunu. Guilty Gear tadında, doya doya Hokuto Shinken yapabildiğiniz, karakterleri ve serinin abartısını harika şekilde yansıtan, çizimleri harika bir dövüş oyunu. Daha ne olsun? **Emre**

RUROUNI KENSHIN: ENJOU KYOTO RINNE

[PS2]

Kenshin'in o aksiyon, drama, trajedi, komedi,

karakter gelişimi içinde tuttuğu mükemmel dengeyi oyunlara o derece başarılı bir şekilde yansıtmışın pek mümkün olmadığını düşünüyorum. O yüzden bana daha azı da yeter dedim ve Enjou Kyoto Rinne'yi keyifle oynadım. Üç boyutlu aksiyon-dövüş karşımı bir oyunda ve karakterlerin özel hareketleri seriyeye gayet sadık bir şekilde aktarılmıştı. Tabii Kenshin açlığını dindirmek bir kenara, daha da artırdı ve ardından oturup seriyi baştan izledim ama buna da olumlu bir yan etki diyelim artık. **Omer**



NARUTO

ULTIMATE NINJA

[PS2]

➤ En iyi anime oyunları Naruto'nunkilerdir bana kalırsa, geçen ay çıkan Naruto SUN Storm 4 de bir kez daha ispatladı bunu. Yalnız serinin şu ilk oyunu ayrı bir psikopattı. Yapımcılar tecrübesiz o zamanlar, tamam çok sağlam 2 boyutlu bir dövüş oyunu yapmışlar, serinin karakterleriyle dövüşmek zaten ayrı bir tat ama oyunu yaparken kendileri de pis gaza gelmişler herhalde, böyle bir kontrol şeması vardı ki aman diyorum. Özel hareketler sırasında tuşlara ya da analoglara girilerek yaptığınız "boost" resmen kol koparıcıydı. Kendi kolunuzu kopuyordu, orada sıkıntı yok ama yahu PS2'nin kollarından ne istediniz? Oynarken birden fırlayan analoglar mı dersiniz, gömülü kalan tuşlar mı dersiniz... Eskişehir'deki Esnaf Sarayı'ndaki dükkân sahipleri bugün yat kat sahibiyse zamanında aldığımız onlarca Kontörland kol sayesinde'dir. Kırık kolların arşivimiz vardı yahu. Hatta bir kış kardan adam yapip kırık kollarla dekore etmişim, o derece yani. **Ömer**





DRAGON BALL ORIGINS 1-2

[DS]

Dragon Ball izleyerek büyümiş bir adam olarak hani neresinden başlasam bilemiyorum. Zelda tarzı bir oynanış, serinin ruhunu inanılmaz başarılı şekilde aktarması, orijinal öyküyü takip etmesi, sadece Gokuyu değil Yamcha, Kuririn, Bulma, Arale, hatta Android#81 bile yönetebilmek, oyun süresini ciddi şekilde uzatan tonla ekstra içerik... Ama en önemlisi de benim gözümün nuru Dr. Slump serisinden Arale ile oynama-bilmek... Emrenin GÖZYAŞLARI AAKKAARR, Mutluluğuna kavuşmuştur... **Emre**

FULLMETAL ALCHEMIST AND THE BROKEN ANGEL

[PS2]

Nispeten büyük prodüksiyonlu ama pek karışık görüldüğü kadar da iyi olmayan bir yapım FMA and the Broken Angel. Kingdom Hearts'imsi bir aksiyon-RYO yapısı var ama hem çok ağır oynanıyor hem de o kadar geniş değil. Yine de kötü değil o kadar da hani. Özellikle eski FMA serisini sevenlerdenseniz oradaki mekânlara uğramak, oradaki karakterlerle dövüşlere girmek eğlencelidir. **Emre**

CAPTAIN TSUBASA: VOL. 2 - SUPER STRIKER [FAMICOM] CAPTAIN TSUBASA

[SEGA CD] CAPTAIN TSUBASA: ARATANARU JOSHO DENSETSU [PSX]

Tsubasa'nın da bir ton oyunu var ama sadece bir tanesini yazmak istemedim doğrusu. CT2'nin ne kadar efsane bir oyun olduğu zaten malumunuz. Sega CD'dekini ise onun grafikler, seslendirmeler, gerçek öykü açısından geliştirilmiş hali olarak ele alabiliriz ki Sen Bu Oyunu Bilmesin'de ele almıştım zaten. PSX'deki Aratanaru Josho Densetsu ise taktiksel oynanış, mangadaki çizimleri birebir kullanması, karakter bolluğu gibi açılardan favorimdir. Üçü de tavsiye edilir yani. **Emre**



VAMPIRE HUNTER D

[PSX]

Yani bu sayfalarda nispeten iyi oyunlara yer verelim dedik ama Vampire Hunter D'ye de değinmemek olmazdı bir taraftan. Kendisi eski Resident Evil'lar gibi oynanan bir survival-horror. Ama sıkıntı şurada ki D'nin meşhur kıvraklığından ve hızından eser yok, fazla Resident Evil gibi oyun. Kılıç sallamalar bile Resi'de boru sallar gibi. Yalnız tamam oynanış kazma ama atmosferi bir Vampire Hunter D oyunundan bekleyebileceğiniz güzelliğe. O konuda hakını yemeyim. **Emre**

YU-GI-OH! POWER OF CHAOS: YUGI THE DESTINY

[PC]

Aslında PC'deki üf Yu-Gi-Oh! oyununu da tavsiye ederim ama Antik Mısır teması, Yugi'nin karizması ve özellikle de inanılmaz gaz seslendirmesi yüzünden bir ayrı seviyorum bunu. Yugi'nin "I play this card, Change of Heart!" ya da "I summon, Curse of the Dragon" gibi sesleri ve savaş esnasında abartı tepkileri hâlâ kulagımda. Üstelik bunda kurduğunuz destizenizi ardından gelen oyunlara da aktarılabiliyordunuz. Uzun yıllar arkadaşlarla kapışık bunda, on numaradır. **Emre**



TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS

[ARC / WII]

➤ Şu bir gerçek ki crossover işinin en çok hakkını veren firma Capcom. Açıkçası pek fazla Tatsunoko kültürü olmadığı için pek sevdiğim Capcom karakterleri Alex, Frank West ve Kaijin No Soki için şans vermiştim bu oyuna. İyi ki de vermişim. Zira Ryu'yu Karas ile kapıştırmak, devasa Gold Lightan'a karşı falan savaşmak bildiğin harika çünkü oyuna Capcom dövüş oyunu zihniyetinden çok anime abartısı hakim. İçerdiği ekstra karakterler yüzünden Wii verisini tercih edin derim. -Emre

BLEACH: BLADE BATTlers [PS2]

➤ O kadar potansiyele ve denemeye rağmen Bleach'in Naruto'nunkiler kadar şahane bir dövüş oyunu serisi olmadı bir türlü. Tabii Naruto'nunkilerle karşılaştırınca basit geliyor oyunlar, yoksa mesela şu Blade Battlers hiç de fena bir yapım değil. Şimdiki Naruto'lar gibi üç boyutlu bir dövüş oyunu. Biraz ağır, biraz kütük ama 23 tane Bleach karakteri bankai'leriyle istemleneleriye emrinize amade, daha ne istiyorsunuz? -Ömer



ONE PIECE: GRAND BATTLE

[PS2]

➤ Bleach gibi One Piece'de de Naruto'nunkiler kadar sıkı bir oyuna sahip olma potansiyeli ama olamama durumu var. One Piece'in durumu Bleach'inken şöyle farklı; adamlar denememiş bile. Yani fena değil yine oyunları da hiç öyle kendilerini aşmaya çalışmamışlar. Şu Grand Battle mesela... Chibi grafikli dövüş oyunu yapmış adamlar. İyidir hoştur da normal bir tane yapın önce, chibi'ye bilmemneye sonra bakarsınız, değil mi ama? Neyse, bu yıl Burning Blood isminde bir şey geliyor, fena durmuyor bakalım. Hadi bu sefer be... -Ömer



GUNDAM BATTLE ASSAULT

[PSX]

➤ Gundam serisinin ağırlığına ve ciddiyetine yakışan son derece iyi oyunlar var (Gundam: Battle Universe gibi). Ama öteki tarafta yine fena olmayan ama o ağırlığa ve ciddiyete o kadar da yakışmayan oyunlar da var. Battle Assault bir dövüş oyunu. Hem de öyle üç boyutlu hareket ettiğinin dövüş oyunlarından da değil. Bildiğiniz iki boyutlu bir dövüş oyunu. İhtişam hissinin verilemek adına olsa gerek mecha'lar da ekranın tamamını kaplıyor. Yani ne bileyim, eski Street Fighter'ları falan düşünün ama karakterler robot ve çok büyük. Bayağı tuhaf ama bir taraftan da eğlenceli gibi. Acayip... -Ömer



SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



POWER PUNCH 2 [NES]

Power Punch 2, aslında NES'teki efsane Mike Tyson'ın Punch-Out'ten resmî olmayan devam oyunu arkadaşlar. O yüzden boştan yere de Punch Out 1 diye bir oyun aramayın yeni. Seriden sayılmayıp, adının da Punch-Out olmasının sebebi ise oyunun geliştirilme aşamasındayken Nintendodan oyunun beğenmeyip yayınlamayı reddetmesi. Peki, ben bu konuda onlara katılıyor muyum? Tabii ki de hayır!

Power Punch 2'de dünya şampiyonu boksör Mark Tyler olarak (Neden Mike Tyson olmadığı küçük kutumuzda) galaksinin dört-bir köşesindeki uzaylı boksörlerle kapşıyoruz. Cyborg'ler, yaratıklar, alt tarafı tank olan adamlar falan... Oynanış ise çok büyük oranda klasik Punch-Out'a benziyor. Rakibin mimiklerine dikkat edip hareket sırasını ezberleyerek dövüyorsunuz falan. Tek farkı maç öncesi yeteneklerinizi geliştiren bir mini-antrenman modu ve yanlara doğru ilerleyebilmek.

Ortaokuldayken çok severek oynardım bu oyunu, sağlam zordardı. Hâlbîki da severim. Genel yorumların aksine oldukça eğlenceli olduğunu düşünüyorum, hatta bazı uzaylı tasarımları da korkunç geliyor bana. Fakat Punch-Out'un ekmeğini yemek için Power Punch 2 adıyla satılan oyun pek tutmadı. Oyundaki değişiklikler beğenilmedi, komedinin yerini ciddi bilimkurguya ve daha karanlık bir ortama bırakması eleştirildi falan işte. Fakat ben serinin hayranıyım, sanız cidden bir şans vermeniz taraftarıyım. Yumruk atarak robot dövmeyi kim sevmez ki zaten? (evde sırf bu hobim için ayırdığım bir odam var -0) -Emre

MARK TYLER MI? MIKE TYSON OLMASIN?

Oyunun başkarakterinin tabii ki Mike Tyson olması düşünüldüyordu ama kendisinin o dönem tecavüz gibi korkunç bir olaya karışması sonucunda bundan vazgeçildi. Tipine dokunulmadan Mark Tyler oldu bir anda.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

THE KING OF FIGHTERS XII [ARC/PS3/X360]

Uzun süredir geliştirdiğiniz oyununuz tamamlanmadığı halde paranızı suyunu mu çekti? Acilen paraya ihtiyacınız mı var? O zaman siz de KoF 12'nin yarattığı devrimsel iş modelini kullanın ve yarım oyunu tam oynamış gibi satarak henüz bitmemiş oyununuz için para toplayın! Üstelik dahası da var! Topladığınız paralarla tamamladığınız oyunu da devam oyununuymuş gibi tekrar satın ve paraları ikiye katlayın!

Piyasaya "Yapılmış en iyi iki boyutlu dövüş oyunu" etiketiyle kaktrılran demo size şunları sunuyor:

- Hazır takımlar yok! (KoF serisi dövüş oyunlarına takım oyununu getiren seridir)
- 20 farklı karakter! (Seri boyunca açık ara en az sayıda karakter)
- Boss yok! (KoF serisi oyun tarihine SNK Boss Sendorumu'nu kazandırmasıyla ünlüdür)
- Oyun sonu ve öykü yok! (KoF serisi uzun oyun sonları ve detaylı öyküleriyle bilinir)
- Yepyeni oyun mekanikleri! (Tamamına yakını işe yaramadıkları ve saçma olduğu için KoF 13'te kaldırıldı)

Hiç unutmam, arkadaşlarla videolarını izleyip, vaat ettiklerini okuyunca acayip gaza gelip aramızda para toplayarak almıştık bu oyunu, hem de bir hayli yüklü paraya. Yarım saat kadar oynayıp, online maçta da olduğu yerde hiç kıpırdamadan sürekli tekme atan adama bir raund verince (çünkü aduketlere yumruk tekme atıp durdurulabiliyor) aklımdan şu geçmişti:

"Aptallar olmasa akıllılar aç kalır" -Emre





kendisini karanlık tarafta buldu. Oradaki öğren-cileri de zamanı geldiğinde Kreia'ya başkaldırdı, Sith organizasyonundan da sürgün edildi.

Ve kendisine yeni bir amaç buldu: Biz. "Ben-den, benim hatalarımdan öğren ve bu bilgiyi benden daha iyi olmak için kullan. Senden bütün istediğim ve bütün arzuladığım şey bu." demişti bir keresinde. Her ne kadar aklındaki her şey bizimle paylaşmayı tercih etmiyorduy-sa da açık fikirliliğe, özgür iradeye inanmaktan veya öğretmen kimliğinden vazgeçmemişti.

Nar Shaddaa perişan haldeki sığınmacılarda dolu bir gezegendir. Bu sığınmacılardan bir tanesi yanımıza geldi; sıkıntıda olduğunu, biraz paraya ihtiyacı olduğunu söyledi. Yardım etmenin bize bir zarar dokunmazdı, eline biraz para sıkıştırdık, teşekkür etti ve gitti. Ancak bu yaptığımız Kreia'yı resmen çileden çıkardı. Sanki bütün inandığı gerçeklere ters davranmış gibi konuşuyordu:

"Neden böyle bir şey yaptın? Bu tip bir iyiliğin hiçbir anlamı yok, bu adamın kaderi belli. Ona elde etmek için çabalamadığı bir şey vermek eline kum dökmekten farksız."

"Ama bu para ona yardımcı olabilir. Hiçbir şey için olmasa bile hayatta kalmasına..."

"Peki o zaman buna iyilik denebilir mi? Ya bir gün daha hayatta kaldığı için başka birisinin başına kötü bir şey gelirse?"

"Bunu bilemezsin."

"Güç, her şeyi birbirine bağlar. En küçük bir dokunuş, tüm hayatlarda yankılanır. Yaptığın iyi bir hareket bile bilebildiğinin veya görebildiğinin ötesinde ciddi sonuçlar doğurabilir. Ona kazanmak için çaba sarf etmediği bir şey vere-rek belki de onun hedef durumuna düşmesine sebep oldun. Bir kişinin elde ettiği bir şey diğer acı çekenlerin gözlerini onun üzerine çeker. Ve belki de nihayetinde daha fazla acıya sebep olmuş olursun. Sana öğretmek istediğim ders bu. Yardımsızlık ve iyilik yapmak konusunda dikkatli ol. Bazen açık bir elle, sıkılmış bir yumruklara vereceğin zarardan fazlasını verirsin."

Ve bu sırada, uzakta, bir başka sığınmacı, yardım ettiğimiz sığınmacıya saldırır ve elindeki parayı alır... -Ömer

HAYIRSEVERLİK

[STAR WARS: KOTOR II]

"Ne duymak istiyorsun? Bir zamanlar Jedi kurallarına bağlı olduğumu mu? Sith'lerin çağ-nısına uyup belki bir zamanlar galaksiyi boğaz-zından kavradığımı mı? Yaptığım her iyi şeyin karşılığında galaksiye aynı ölçüde zarar ver-diğimi mi? Ya da belki en büyük Sith lordlarının bildiklerini benden öğrendiklerini mi?"

Farklı bir öğretmendi Kreia. Özellikle de Eski Cumhuriyet'in gelenekçi Jedi ustalarına naza-ran... Eğittiği Jedi'lar Konsey'in uyarılarına ku-lak asmadan Revan'ın liderliğinde savaşa doğru yol aldığı Kreia sürgün edildi. Bakış açısını genişletmek için Sith öğretmenine gömüldü,



MEOW

FİLM // DİZİ // MÜZİK // ANİME



MORTAL KOMBAT

Hadi ama, sizin de aklınızda başlığı okur okumaz çalmaya başladı mı? Çırtılı ama yıllardır karlımasından bir şey kaybetmemiş o malum ses "Excellent" demiyor mu kulaklarınızda?

Sene 95. Mortal Kombat atarı salonların-

da bir nesli can evinden vurmaya devam ediyordu. Bugs Bunny ve Tom ve Jerry'nin çizgi filmlerinde her tür şiddetin girila gittiği, ama kimsenin canının yanmadığı (acımadı kii) dünyalardan bir anda kınlan omurgalarına, FINISH HIM!lere, şiddetin dik âlâsına terli eden çocuklar olarak kişilik çatışması yaşıyorduk. Bir



yanda uçurumdan düşen ya da TNT ile havaya uçan karakterlerin hallerine kikir kikir gülüyor, diğer yanda acı dolu bağışlar yükselen bir oyunda gerçek hayatta hayalini kuramayacağımız bir siddete başıyuyorduk. Ve ne oldu? Hiçbirimiz psikopat olup çıkmadık (kendi adına konuş -Ö).

Mortal Kombat birkaç nesli daha kanlı büyüünde hapsedecekti, ama ondan önce beyazperdede boy göstermesi gerekiyordu. Sonuçta popüler olanın sinemaya konuk olması ta o zamanlardan gelenekselleşmişti.

Diğerleri ki, ısız bir adada yapılacak bir dövüş turnuvasında sağ kalmalı ve turnuvayı tamamlamalı. Eğer turnuvayı tamamlarsan dünyanın da kaderine karar vermiş olacaksın. Bu dövüşte her şey muhab. Bu dövüşte merhametin m'si mevcut değil. İşte şimdi pek de büyüül gelmeyen bu temanın çerçevesinde efsanevi isimler akmaya başlıyor. Raiden'in biige kimliğinden o elektrikli kişiliğine dönüşümü, Kitana ve Sonya'nın femme fatale'liğin dibine vurduğu dövüşleri, Liu Kang'ın herkesin beklediği karakterler arasında bağı çekmesi... Ama en çok da şarkısı!

Mortal Kombat bir ikileme. İkinci film 1997'de gelmişti. İkinciye de pek çok hayranı büyük bir aşkla izledi. Bakmayın IMDB puanlarının o kadar düşük olduğuna. Sub Zero ile Scorpion'u kardeş sanıp üzerine bin tane hikâye uydurmuş bir nesle sorun siz gerçek puanlarını. -Hazal

○ Yönetmen: Robert W.S. Anderson ○ Oyuncular: Christopher Lambert, Robin Shou, Linden Ashby



BRUCE SPRINGSTEEN

BORN IN THE U.S.A.

Pixel sayfalarında medya bölümünün açılmasına en çok sevenlerden biriyim (diğeri de 80'lerden gelen adam). Editörümüz Ömer, müzik albümü yazısı istediğinde ilk aklıma gelen, asla unutamayacağım, 'bu yazıyı okuyan' birçok müzikseverin de adını duyunca gülmeyecek 80'lerin hatta 60'ların o güzel rock ve roll günlerine gitmesine neden olacak bir yapı mı, Born in The USA? seçtim. Bende çok özel yeri var bu albümün. Yabancı yapı mı 33'lük plakların ülkemizde zar zor bulunduğu dönem, yurt dışından babama sipariş verip getirttiğim, 30 kúsur yıldır özenle sakladığım, on iki adet birbirinden etkileyici şarkıyı kulaklarıma sunan, kelimelerin sözük anlamıyla bir müzik ziyafetini anlatmaya çalışacağım.

"Patron" (The Boss) lakaplı Bruce Springsteen'in bu yedinci albümündeki şarkıların kalitesinde, sözlerdeki samimiyette büyük ustanın emekkar grubu E Street Band'ın da katkısı yüksek düzeyde. Öyle ki, No Surrender adlı şarkıyı listenin dâhil etmek konusunda Springsteen tereddütler yaşarken, eski dostu, grubun solo gitaristi Steve van Zandt tarafından ikna edilmiş. Arkadaşlığını, sadakatin önemini hızla ve neşeli bir tempoyla anlatan, dinleyende vurucu bir etki yapan bir şarkıdır. Hepsisi de Billboard rekorlarını alt üst etmiş şarkılar tek tek sayacak olamazım yok ama çok popüler olan albümle aynı adı taşıyan ve Dançing in The Dark dışında, bir ayrılık öyküsünü müthiş derecede saf, yalın bir hüznle anlatan Downbound Train'ı ve memleket özlemini, zamanın değişimlerini gen çarpcı bir hüznle veren My Hometown'ı anımdan geçemeyeceğim. Büyük şehirlerde, kasabalarda yaşayan sıradan insanların ilişkileri, dostlukları, aşkları, kaybetmeleri, unuttukları üzerine birbirinden keyifli şarkılarla dolu, nostalji sever kuluklarda rock ruhunu yaşatacak, unutulmaz bir albümdür Born in The USA. Edinip dinlemenizi öneririm. "Patron"un hafif kasık sesinde harika vokaller duyacaksınız... Nöyan



OZ

Mükemmel olmalarının yanı sıra şiddet ve cinsellik gibi konularda çekingen olmamalarıyla da ünlü HBO dizileri vardır ya Game of Thrones, Sopranos, The Wire, Deadwood gibi. İşte bu akımı başlatan efsane dizi Oz'dur.

Başkarakter diye bir şeyin olmadığı dizilerden Oz. Maksimum güvenlikli bir hapishanedeyiz ve bu hapishanede İtalyanlar, siyahiler, Müslümanlar, Aryanlar gibi çeşitli gruplar ve bu grupların öne çıkan figürleri var. Bir tarafta da bu gruplara dâhil

olmayıp hayatta kalmaya çalışanlar ve de hapishane yöneticileri / gardiyanlar var elbette.

Karakterlerini son derece ustaca izleyicinin içine süsleyen (ve zamanı gelince bu karakterleri ustaca harcamasını da bilen) bir seri Oz, Hatta o kadar dâhil izledim, hiçbir dizinin karakterleri bu kadar aklıma kazınmadı bile diyebilirim. Bu arada "karakterleri seviyorsunuz" şeklinde bir şey bilerek söylemedim, neredeyse hepsi de pisliğin önde gidenleri neticede (Kareem Said abimiz hariç).

Bir de değişik ve etkileyici bir anlatım taktığı var dizinin. Augustus Hill isiminde, tekerlekli sandalyedeki, herhangi bir gruba dâhil olmayan bir karakter var ve Augustus her bölümün sonunda, ortasında vs. dördüncü duvan delerek olan olaylara değinir, felsefi açıklamalar getirir. Augustus'un bu seyrileye olan diyalogları da Oz'u efsane yapan etmenlerden şüphesiz.

Oz. Cine 5'te gösterildiğinden dolayı dünyada olduğu kadar bizim buralarda da bir şekilde fenomen olmayı başarmıştı. Üstelik sansürlü falan da değildi enteresan şekilde. Şimdi bizim televizyonlarda Oz gibi bir şeyin sansürsüz yayınlanmasını hayal bile edemiyorum. O dönem kaçırmasanız (ki ben de kaçırmıştım, sonradan izledim) ve genel olarak HBO'nun bu dizi geleneğini seviyorsunuz. Oz kesinlikle göz atmanız gereken bir yapım. En azından ilk sezonunu izlemeye bir başlamanı derim. Mideniz kaldırırsa bırakırsınız. Ömer



GANBARE GENKI

Ganbare Genki'yi benim gibi çocukluk yıllarımdan bilenlerdenseniz ne yazık ki gerçekten yaşıyorsunuz demektir (gene benim gibi yani). Yanlış hatırlıyorsam ya Kanal 6, ya HBB'de yayınlanırdı ve abimle hiç kaçırmazdık. Fakat bir boks animesi olmasına rağmen çocukluğumuzda yumruk atan tarafı inanılmaz ağır ve vurucu dramydı.

Genki bir baba-oğul hikâyesi. Babası bir türlü hak ettiği yere gelemedi ve beş parasız bir boksör olan küçük Genki, annesini kaybet-

tiğinden beri onun boks hayalini sürdürmekte ve ona imrenmektedir. Lakin babası genç şampiyona yaptığı efsane maçın ardından trajik şekilde hayatını yitirince Genki bir gün şampiyonu ringde yenmek için yemlin eder. Üstelik kendisini evlat edinen ve boka tüm kalpleriyle nefret eden büyükbabası ve bütüncü annesinin karşı çıkımlarına rağmen...

Yakın zamanda tekrar izleyince, özellikle de babasının şampiyonluk maçında ve lunaparkta sahanelerinde bildiğiniz gözyaşlarına boğulmuş, inanın abartmıyorum. Ganbare Genki'yi özel kılan inandıcılığı karakterizasyonuydur. Tsubasa gibi hep kazanan bir karakter değildi Genki. Kaybeder, başarmaz, dayak yer, fakat bütün bunların ardından mağdur olup bir köşeye çekilmekte ve seferinde mağnır şekilde tekrar ayağa kalkar.

Ganbare Genki ülkemizde benim jenerasyon için bir efsanedir. Açık müziğiyle, Bayan Ashikawa'sıyla, lunapark sahnesiyle, reflekslerini geliştirmek için trenleri izleyen Genki'siyle... Orjinal mangası da bir ödül canavardır, kade anime öyküyü tamamlamadan yarıyor. O yüzden çocukken dublajı izleme şansına erişemediysem şimdi ki 9. bölümden ötesini altıyazılı görebeyecüksiniz.

Rüzgâr gibi ol Genki! (Kaze ni nare Genki!)
-Emre

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yürütme (Sorumlu)
C. Sevil Uslur, sevil@oyungozer.com.tr

Gökkuş Evleri, Küre Sokak B133A
Anadoluhisari / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akbal, sinan@oyungozer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğba Öküz, tugba@oyungozer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Sarp Kılıncı, sarp@oyungozer.com.tr

Editörler
Emir Kıranoğlu, emir@oyungozer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungozer.com.tr

Görsel Yürütmen
Gözem Sedef, gozem@oyungozer.com.tr

Serbest Bazarlar
Ali Serçin, ali@oyungozer.com.tr
Ayşe Aybaç, ayse@oyungozer.com.tr
Burak Eren, burak@oyungozer.com.tr
Emre Simeç, emre@oyungozer.com.tr
Emre Kıranoğlu, emre@oyungozer.com.tr
Eren Eryılmaz, eren@oyungozer.com.tr
Eren Öküz, eren@oyungozer.com.tr
Erim Bığcı, erim@oyungozer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungozer.com.tr
Furkan Kıranoğlu, furkan@oyungozer.com.tr
Güler Hürşeyler, guler@oyungozer.com.tr
Güven Çataş, guzen@oyungozer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungozer.com.tr
Hasan Çamur, hasan@oyungozer.com.tr
Hüseyin Çamur, huseyin@oyungozer.com.tr
M. Hüseyin Tatarlı, mhus@oyungozer.com.tr
Noyan Akdağ, noyan@oyungozer.com.tr
Hürettin Tan, hurettin@oyungozer.com.tr
Ömer Kaya, omer@oyungozer.com.tr
Tarkan Kaplan, tarkan@oyungozer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungozer.com.tr

Kırtıda Bulunanlar
Burak C. Yıldı

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozar@setimedia.com

Reklam Bütçesi
Tel: 0216 465 98 50

İlustrasyonlar
Emre Akkaya, emre@oyungozer.com.tr
Yusuf Ustaoglu, yusuf@setimedia.com

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akbal

Yürütme Yeri:
Gökkuş Evleri Küre Sokak B133A
Anadoluhisari / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Yeri:
Türkvar Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akınlar Mah. Hasan Barut Cad. No: 4 SANCATEPE / İST
YO. BOĞAZICI KURUMLARI Y. NO: 871 045 8722

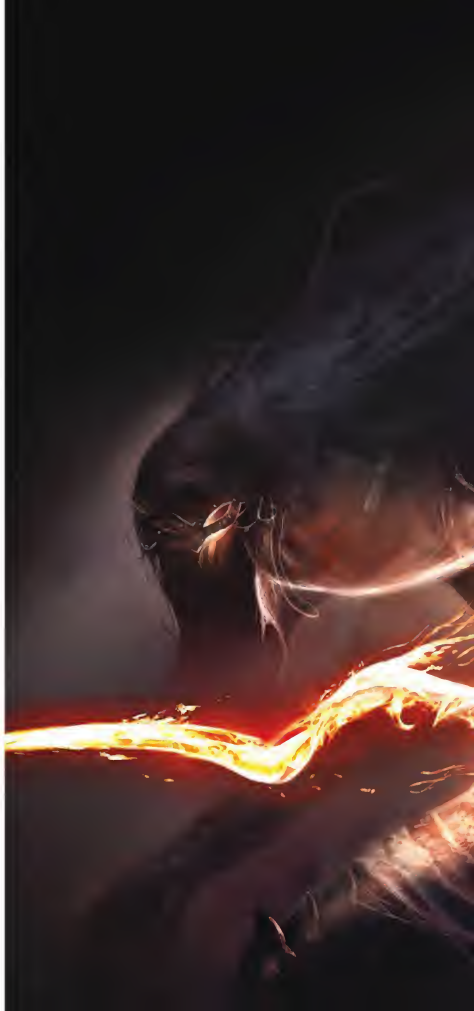
Baskı Tarihi: 30 Mart 2016
Düğüme: TÜRKÜPZAR Dağıtım Pasajında A.Ş.
Yayın Türü: Yayın, ilköğretim, yıla

Oyungözer, SETİ Yapım ve Yayıncılık tarafından yayınlanmaktadır ve basım-yayın sorumluluğunu üstlenmektedir. Bu derideki yazılar ve görsel materyaller SETİ Yapım ve Yayıncılık'ın yazılı izni alınmadan kaynak gösterilse bile kullanılamaz.



Küçük bir rica...

Oyungözer'tenizi belediye başkanına
çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okumaz
için verileceğiniz kütüphane, tekrar
doğaya kazandırılmak üzere bir geri
dönüşüm kutusuna bırakın.





KÜLLENMEYEN
ATEŞİN HİKÂYESİ...

DARK SOULS III

BİR AY SONRA, YİNE BU SAYFALAR ARASINDA

DARK SOULS III

K A R A N L I Ğ I S A H İ P L E N İ N

1 2 N İ S A N 2 0 1 6

DARKSOULS3.COM



16
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE PC

Dark Souls™ III & BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©2011-2016 FromSoftware, Inc. "PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.

FROM SOFTWARE

BANDAI
NAMCO
Entertainment

oralgame